MEGADRIVE • MEGA-CD • GAME GEAR • SATURN • MEGA 32X • COIN-OP

GRANDE CONCORSO FUTURA TI PREMIA

MEGA CONSOLE

NUMERO 18
ANNO 2
SETTEMBRE 1995
L. 6.000
FRS 9.00
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO

CONSOLE 100% SEGA

Light Crusader

IL FAVOLOSO RPG FIRMATO TREASURE

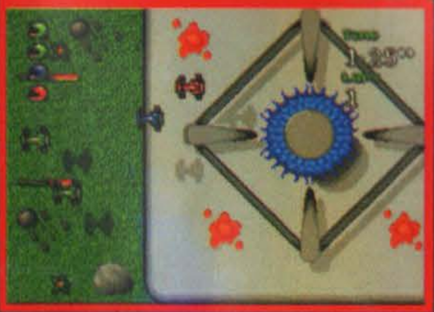
Earthworm Jim 2

IL RITORNO DEL VERME SOLITARIO

Virtua Racing

IN ARRIVO PER SATURN!

MEGADRIVE



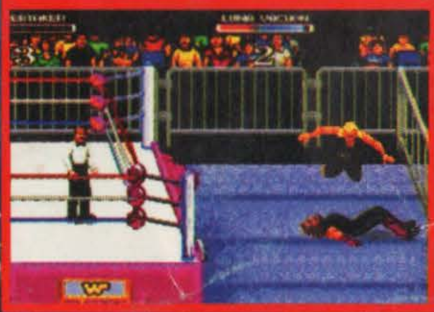
MICRO MACHINES '96

SATURN



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

32X



WWF RAW

MEGA-CD



MIDNIGHT RAIDERS

GAME GEAR



JUNGLE STRIKE


NEWEL® srl
computers e videogames
SPECIALE 32 BIT
NEWEL, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI !!!
6 linee per ordinare
tel. 02/33000036
SEGA SATURN
+ GIOCO OMAGGIO
L. 1.090.000
SONY
PLAYSTATION
OFFERTA!
PREZZO SPECIALE
PANASONIC 3DO
COMPLETO
L.799.000
VIENI A PROVARE LE
NUOVE CONSOLE
Tutte le novità software 32 bit
Ritiriamo i tuoi vecchi giochi Sega e Nintendo
Permutiamo il tuo usato 16 bit
Via Mac Mahon, 75 - 20125 Milano - Informazioni TEL.02/39260744 (5 linee) FAX 02/33000035
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

MET









PlaYSTatIOn

<PSX>

SONY PLAYSTATION VERSIONE
UFFICIALE EUROPEA £ 749.000
DISPONIBILE DAL 21 SETTEMBRE
PRENOTALA ORA !!!
TITOLI ORIGINALI
MANUALI IN ITALIANO
GARANZIA COMPLETA SONY ITALIA

TITOLI DISPONIBILI

3D BASKETBALL	TEL.
3D LEMMINGS	99.000
AIR COMBAT	99.000
ASSAULT RIGS	99.000
BLAZING DRAGONS	TEL.
DEMOLISH 'EM	109.000
DISCWORLD	99.000
EXTREME SPORT	99.000
JUMPING FLASH	99.000
KILEACK THE BLOOD	99.000
KRAZY IVAN	99.000
MORTAL KOMBAT III	129.000
NOVASTORM	99.000
PHILOSOMA	99.000
RAPID RELOAD	99.000
RIDGE RACER	109.000
SOLAR ECLIPSE	TEL.
STARBLADE ALPHA	99.000
TEKKEN	119.000
TOSHINDEN	99.000
TWISTED METAL	99.000
WAR HAWK	99.000
WIPEOUT	109.000

MICROMEDIA

Gli SPeciALisTI!

SPECIALIZZATI IN VENDITA X CORRISPONDENZA - ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30
TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA
PER ORDINI O INFORMAZIONI: TEL.0382/927810-TEL.0382/927811-FAX.0382/927602
LUNEDI' MATTINA CHIUSO SI EFFETTUA SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO
TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H !!!)
GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA DI 12 MESI

MICROMEDIA s.n.c.
VIA PITAGORA 9/11
27010 GIUSSAGO (PV) ITALY



MEGA CONSOLE

N. 18 Settembre 1995

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Damiano Desogus, Antonio "Log" Loglisci.

Progetto Grafico: Stefano Cerioli
Grafica, Impaginazione elettronica e Copertina: Puntografica di A. Valenzano

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Pubblicità: Nicola Corricelli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa:
Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/66528240 Fax 02/665282222

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arretrato: L. 12.000

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega - Emap Images UK

WE'RE MOVIN'...



Attenzione, attenzione! Causa trasferimento della redazione è cambiato il numero di telefono di **Mega Console**. Quindi, d'ora in poi se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66528240 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, il numero di telefono è lo stesso, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 13:12 di giovedì per sapere quando cavolo uscirà **Virtua Striker** per Saturn perché non ne vediamo l'ora nemmeno noi. E comunque per adesso dovete accontentarvi di provarlo in sala giochi, quindi fate i bravi.

MENO TRE, DUE, UNO... GO!

Buongiorno. Due notizie importantissime la fanno da padrone questo mese: primo, è riniziato il Campionato di calc... No, rimaniamo seri una volta tanto... Innanzitutto **MEGA Console** ha cambiato casa: nella vecchia reda di via Edolo ormai la densità di popolazione era superiore a quella della metropolitana di Tokyo all'ora di punta e l'idea di Puck di utilizzare le scrivanie a castello non ha avuto molto successo (specie per Paolo che si trovava sotto BioMassa...), così ci siamo cuccati questi megauffici presidenziali nuovissimi-pulitissimi-grandissimi in quel di Bresso (MI) e possiamo finalmente giocare a pallone nel corridoio. Secondo: se ancora non ve ne siete accorti, la **Futura Publishing** è molto generosa e a riprova di ciò sciroppatevi il megaconcorso che comincia questo mese e grazie al quale potrete vincere un fottio di premi da leccarsi le orecchie (finalmente potrete beccarvi lo scooter nuovo e la smetterete di andare a scuola in monopattino!). Se volete saperne di più fiondatevi a pagina 72 e smettetela di fare quella faccia solo perché sono finite le vacanze perché altrimenti viene da piangere anche a noi... Buhuuuuu... Voglio tornare al maaareeeeee...



ARIO



RUBRICHE

MEGA-CD

MEGA 32X

MEGADRIVE

SATURN



GAME GEAR

WASSILY KANDINSKY RULLA ALLA GRANDE

"È il conduttore del carro!
Figuratevi un omino più largo che lungo,
tenero e untuoso come una palla di burro, con un visino di
melarosa, una bocchina che rideva sempre e una voce
sottile e carezzevole, come quella d'un gatto che si
raccomanda al buon cuore della padrona di casa"

(da Le Avventure di Pinocchio di Carlo Collodi)

È raro, forse impossibile che il progresso abbia luogo senza una qualche perdita o indietreggiamento. Ogni miglioramento comporta un peggioramento. Allora *carpe diem quam minimum credula postero,* come insegna il buon Orazio. Ma Clarabella non è d'accordo e allora siamo da capo. Fate uscire il fanciullino che è in voi altrimenti sarà troppo vecchio per videogiocare nel 2045, quando il sottoscritto avrà ormai più di settanta anni e la sua destinazione più probabile sarà due metri sottoterra. E se Dio in realtà forse Hiroshi Yamauchi? Vuol forse dire che i megadrivers andranno tutti all'inferno? Il pluralismo consolistico non è per niente consolante se il software è consumato e consumante. Alvin Toffler, nel suo *The Third Wave* (1980), parlava di prosumerismo per descrivere il fenomeno per cui producer (colui che produce) e consumer (colui che consuma) tendono ad identificarsi. E allora voglio il videogioco fai-da-te: finché Mario non combatterà contro Sonic negli scenari di Street Fighter, il mercato non sarà mai veramente maturo, ma resterà bambino per sempre. Baby sitter cercasi, telefonare ore pasti. Sono indeciso tra una Yamaha FZR e una Panasonic FZ-10... Chi provvederà al miglioramento della razza umana? Di certo non la Sega, non fatevi illusioni. Da quando ho cominciato a scrivere ha già disboscato due ettari di foreste amazzonica. Il legno ricavato servirà a costruire lo chassis di console ecologiche, completamente reciclabili. Tra non molto i videogiochi verranno venduti nelle erboristerie a fianco dell'olio di jojoba e della melissa, ideale per i trattamenti di filoterapia. L'angoscia insorge sullo sfondo della coscienza dell'essere e non potrebbe essere altrimenti. I joypad dell'Ultra 64 sono stati disegnati da Dolce & Gabbana. Le tre D di 3D corrispondono a Donald Duck, David Duchovny e Duchamp. Il 73% dei giapponesi è convinto che la tecnologia possa effettivamente migliorare la qualità della vita. Questo perché non hanno mai visto il mio fax. La Swatch sta lavorando a un Saturn compatibile (lo Scuba-Saturn) e persino la Parmalat di Tanzi sta studiando una nuova piattaforma lattico-ludica a lunga conservazione. Sarebbe anche ora. La Sega lancerà presto una serie di profumi e deodoranti che, come sabbie mobili, tirano giù. Il primo, Sega Chanel n.5, sarà in vendita a partire dal prossimo ottobre. In occasione delle olimpiadi del 2004, i videogiochi saranno riconosciuti come disciplina ufficiale. Divertiamoci finché siamo ancora in tempo: l'agonismo è deleterio per il divertimento quanto l'aria condizionata per chi soffre di asma. Le radio che trasmettono un buon pezzo ogni tre secondi lo uccidono il che conferma la tesi per cui i più grandi massacri della storia dell'umanità sono avvenuti via etere. Ho finito la benzedrina e le stazioni di servizio oggi scioperano. Sono le tredici e cinquantatre e sedici secondi. Diciassette secondi. Diciotto secondi...

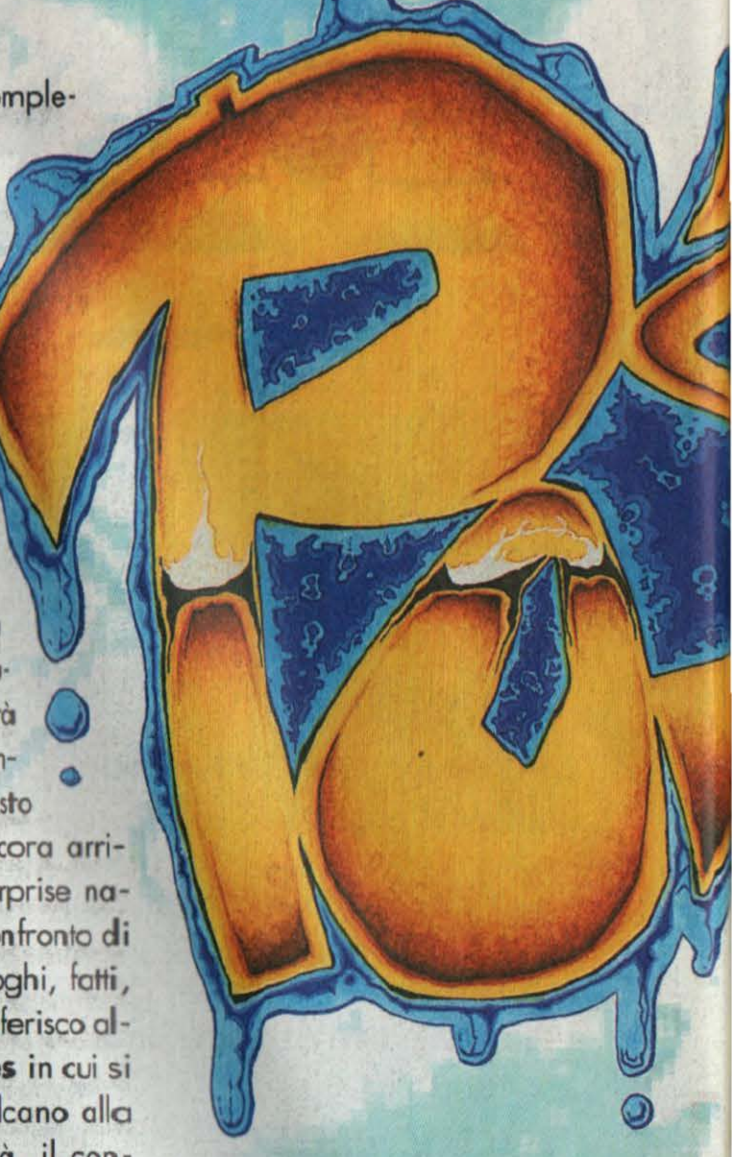
Matteo "The Bitta is Technotronic" Bittanti

STRADANNATA MISSIVA DEL MESE

BASTA !!!

Eh no, cari amici miei, questa lettera sarebbe dovuta arrivare in reda un bel po' di mesi fa, ma se non l'ho mai scritta prima è solo per il semplice motivo che ho sempre rispettato la volontà del buon MBF e di tutti gli altri lettori di parlare, in una rivista di videogames qual è **Mega Console**, esclusivamente di videogiochi e non di divagare su altri in inutili temi come fa la maggior parte della "concorrenza". Posizione che condivido pienamente, ma che mi accingo a non rispettare perché, sul serio, ne ho le scatole piene. Innanzitutto mi presento, sono FABIO "JMK FOX" REGINATO (nome che naturalmente il vecchio orbo MBF ha scritto sbagliato, ma passi...)(*senti gozzone, non ho ancora imparato a decifrare i geroglifici, quindi non ti allargare... NdMBF*) e sono apparso sul n°15 di **Mega**. fra le mani ho, fresco fresco, il nuovo numero, e che ci trovo? **Star Trek: the Next Generation** è nettamente meglio di **X-Files**. Un calmante, ho bisogno di un calmante. MBF vuole argomentazioni di tipo razionale: ci penso io. Quanto razionali saranno non lo so, nello stato attuale in cui mi trovo sarà difficile, ma stiamo paragonando due serie completamente diverse. **Star Trek** lo odio, con tutto me stesso. Da piccolo me lo dovevo sciroppare perché piaceva alla maggioranza della famiglia, ma era lontano anni luce dalla realtà. Certo, nessuno nega la possibilità oggettiva dell'esistenza di quei luoghi visto che nessuno c'è ancora arrivato (a parte l'Enterprise naturalmente) ma a confronto di una serie in cui luoghi, fatti, ricostruzioni (e mi riferisco alle puntate di **X-Files** in cui si parla di UFO) ricalcano alla perfezione la realtà, il confronto non regge. Ma scusate, qualcuno ha visto la puntata di **X-Files**, *"Il prototipo"(moi - NdMBF)(anch'io... - NdPaolo)(e pure io - NdFabio)*? Le luci notturne che Mulder e Scully vedono alla base aerea di Ellens, le loro incredibili evoluzioni non sono forse la ricostruzione del filmato amatoriale girate nei pressi dell'AREA 51, la più segreta e protetta base statunitense ubicata nel Nevada, in cui si sostiene che il governo americano costruisca i velivoli segreti basati sulla tecnologia UFO? Area che Mulder spesso cita nell'episodio *"Ospiti interplanetari"*. E la potentissima organizzazione segreta che pedina e depista le indagini dei due agenti affinché non scoprano dove stanno portando il relitto dell'UFO nell'episodio stesso, credete sia solo il frutto della fervida immaginazione dello sceneggiatore della serie Chris Carter? Balle! Quella è realtà. Il governo USA è disposto anche ad uccidere pur di tenere segrete le informazioni che ha. Il mostruoso apparato militare con a capo il colonnello Calvin Andersen mobilitato per il recupero del velivolo UFO precipitato in *"Caccia all'alieno"*, credete sia solo una bieca manovra di marketing per aumentare l'Auditel della serie? E come questi potrei citarvi mille altri episodi. Peccato che lo spazio sia così tiranno. Io dico solo questo. Dai lontani ma così vicini USA, dove nulla che il governo tiene segreto arriva all'opinione pubblica per vie ufficiali (secondo me falsano anche le informazioni che rilasciano al F.O.I.A.) arriva una serie "contro", un tentativo di avvertire il pubblico di ciò che accade ai vertici del potere. Diamogli l'importanza che merita. Poi, se qualcuno comincia a parlarvi del caso Guardian, di Roswell, del mitico Robert Pinotti, del C.U.N., di Falcon e Condor, dell'M.J.12, dei coniugi Hill e voi pensate che siano le ultime vicissitudini di Beverly Hills e di Beautiful, beh... continuate tranquilli a guardarvi **Star Trek**.

Ho finito, grazie dell'attenzione che mi è stata concessa (perché, caro MBF, se dopo tutta questa fatica tu neanche mi pubblichi, sarai il primo







uomo a conoscere gli spazi sconosciuti e che ci è arrivato con la sola forza di un calcione nel sedere... scherzo naturalmente, carissimo). Simpaticamente (e antipaticamente, dipende) vostro (e scrivilo giusto stavolta!)(*vabbé, allora vuoi batte... NdMBF*)

Fabio "JMK FOX" Reginato

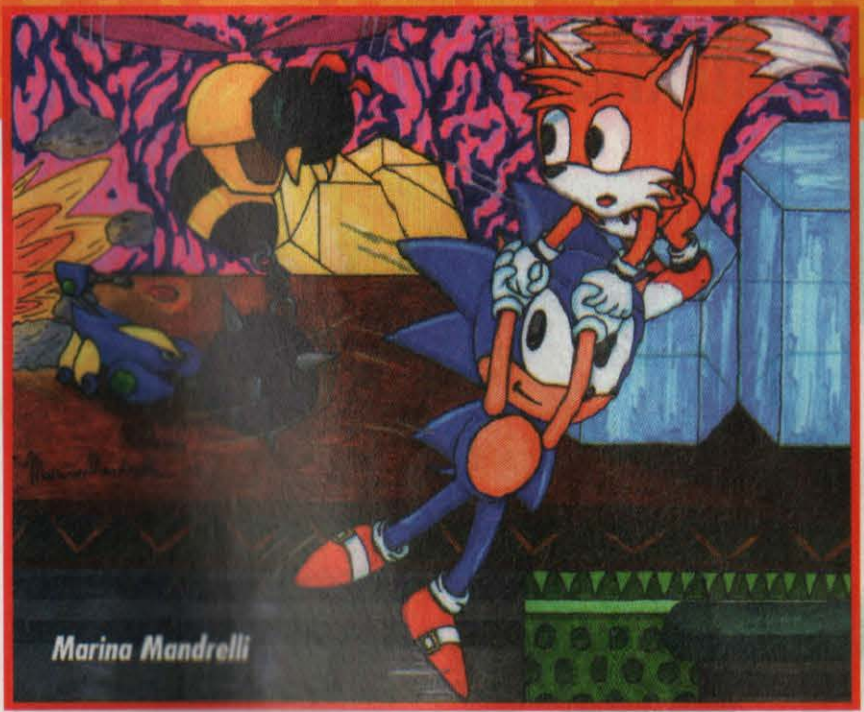
P.S...: *"Voi potete negare tutto quello che ho visto, tutto quello che ho scoperto, ma non per molto tempo ancora, perché troppa gente sa cosa sta succedendo e nessuno, nessun ente governativo ha giurisdizione sulla verità."* Copyright Fox Mulder *"Caccia all'alieno"*.

P.S.2: *"Era una sentenza inoppugnabile, un'occasione irripetibile per liberarsi di lui"* *"Mi rammarico per la sua frustrazione, ma sia io che lei sappiamo come lavora Mulder, e che la sua singolare passione pone un altrettanto singolare dilemma, ma la sua insubordinazione occasionale (occasionale??? Alla faccia...) è in fondo meno pericolosa"* *"Con tutto il rispetto Signore, di cosa è meno pericolosa?"* *"Dell'eventualità che esponga alle persone sbagliate ciò che sa...eh, che crede di sapere. Ah, si tenga sempre vicino gli amici, Signor McGrath, ma si tenga ancora più vicino i nemici."* Copyright Sig. McGrath e personaggio misterioso del governo *"Caccia all'alieno"*.

P.S.3: *Caro MBF, esprimi anche tu il tuo parere e non lasciare che si scannino i lettori come al solito... (Ma sentitelo: questo ormai non lo ferma più nessuno... NdMBF)*

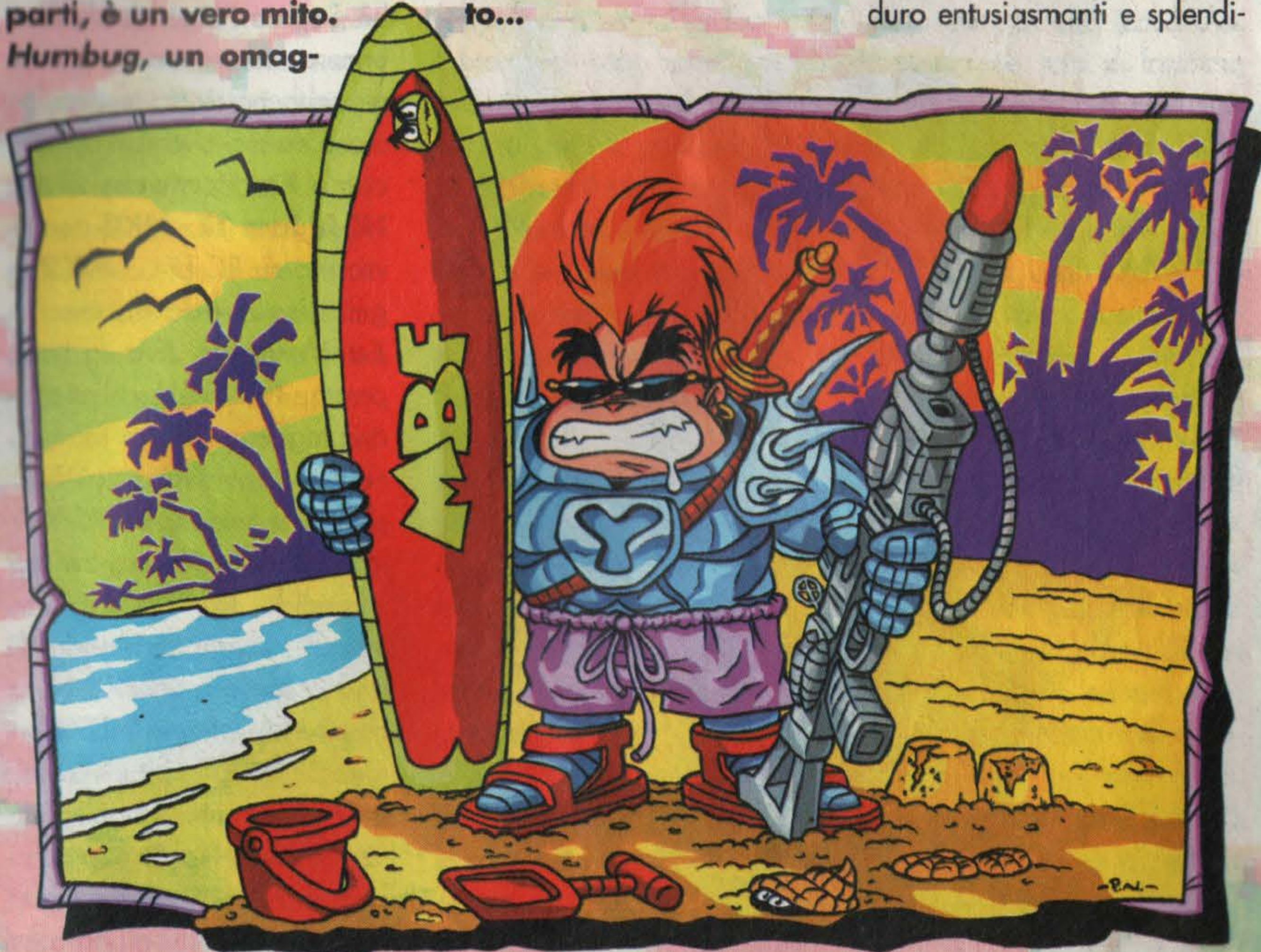
P.S.4: Un'ultima cosa, MBF, l'hai vista la puntata *"Macchina Mortale"* in cui il C.O.S. (Central Operating System), il computer dotato di intelligenza artificiale della compagnia Euriske, uccideva i dirigenti dell'azienda che volevano sopprimerlo? Per dirla come te, letteralmente radicale...
(Certo che l'ho vista... La battuta più fulminante dell'episodio è del programmatore dell'Euriske, quando spiega a Fox Mulder che la tecnologia impiegata in casa sua è "cinque anni più sofisticata di quella sviluppata dalla Microsoft". Tra parentesi, la voglio anch'io una casa con i fiumiciattoli... Aaagrande... NdMBF).

Così come è triste vivere in un paese, l'Italia, che investe solo 300.000 pro-capite in armamenti contro le 880.000 lire dell'Inghilterra, allo stesso modo siamo schiavi di un sistema televisivo patetico, che vive di riciclo e pubblicità. Era dai tempi di Twin Peaks che non si vedeva in tivvù un serial così massivo e quei babbioni della Fininvest cosa fanno? Lo trasmettono a singhiozzo, procedono a repliche e false partenze... Rupert salvaci tu. Vogliamo una FOX italiana, vogliamo *Duckman, The Critic, VR-5* (realtà virtuale con Lori Singer), *Sliders, Earth 2, Seaquest DSV, Star Trek: The Voyager* (qualcuno sta seguendo Deep Space Nine su Rai 2?), *VR Troopers, Tales From The Crypt*... Ne abbiamo le palle piene di Costanzo, Castagna, Baudo e pattume televisivo vario italiano. Vogliamo pattume americano, giapponese, inglese... David Duchovny e Gillian Anderson sono i Batman e Robin degli anni '90. Il bello di X-FILES è che spaventa per quello che non fa vedere, non per quello che effettivamente mostra: il non-visibile non è un non-visibile assoluto, ma un visibile di segno negativo. Gli episodi della seconda serie? Già visti, cocco... In *Little Green Man* i due agenti del FBI si separano; *Ascension*, in due parti, è un vero mito. *Humbug*, un omaggio al Freaks di Tod Brownings. Ice, praticamente un clone di La Cosa di John Carpenter. *Beyond The Sea* cita parecchio dall'Esorcista III. *The Host* è una mezza vaccata, mentre *Sleepless* è tutto quello che *Insomnia* di Stephen King avrebbe dovuto essere. A proposito, qualcuno ha letto Rose Madder, l'ultimo del Re? Penoso... Perché King non torna a scrivere di vampiri e macchine assassine, invece di propinarci drammoni ottocenteschi alla *Dolores Claiborne*? Bah, meglio lo splatterpunk... X-FILES: quando l'intrattenimento non interattivo è decisamente più intrippante di un mediocre videogioco... Speriamo solo che non ne traggano un patetico videogame multi-evento...


Marina Mandrelli

VENGO DOPO IL PICCI'...

Egregia redazione di **Mega Console**,
sono un quindicenne che vi segue dal primo numero, possessore di un Megadrive + 32X nonché di un 486DX2/66 Mhz dotato di un lettore CD-ROM. Tralascio i soliti meritatissimi complimenti e anzi vi ringrazio per aver pubblicato la mia lettera sul numero 5 di **MC**. Vi scrivo per dire la mia su un argomento che non è mai stato sviscerato sulle pagine di **Mega Mail**: la rivalità tra due sistemi differenti, le console e i PC. Come tu stesso hai affermato, Matteo, il PC non è una macchina da gioco, eppure negli ultimi anni abbiamo assistito a una rapida espansione del mercato videoludico per questi sistemi. Questo ha portato a una distinzione di generi per sistemi differenti: sparatutto, picchiaduro entusiasmanti e splendi-





di giochi sportivi su console; vasti e galattici giochi di ruolo, guida, avventure grafiche e simulazioni di volo su PC. Ma come mai la sfida inizia soltanto adesso? Perché un paio di anni fa ha avuto inizio un'espansione a dir poco impressionante del mercato dei PC, che ha portato a una diminuzione di prezzi sorprendente (*confondi la causa con l'effetto, amico mio: è il crollo dei prezzi dei PC che ha favorito la loro massiccia diffusione... NdMBF*).

Da allora, sempre più persone, come me del resto, hanno avuto la necessità di acquistare un PC per esigenze di lavoro o di studio e hanno potuto così constare la qualità dei giochi disponibili per questa macchina. Non so stabilire quale sistema sia la migliore per divertirsi, adoro giocare a **Street Fighter Plus** e a **NHL Hockey '94** come del resto a **Warcraft, Indycar** e **Descent.** Il PC ha però diversi vantaggi sulle console: una base istallata di milioni e milioni di unità, la possibilità di upgrade hardware, software impressionante e capacità di memoria sempre più vaste (*tutte caratteristiche comuni anche alle console... NdMBF*). La dimensione delle cartucce viene indicata in megabit: ci sono cartucce da 24 o 32 Mbit, notevole, ma su PC ci sono giochi da 100 Megabyte. La tecnologia ci ha fornito un supporto che garantisce una enorme quantità di memoria disponibile, il CD. Il PC è riuscito a sfruttarlo, sfornando giochi enormi e, ripeto, enormi (vedi **Under a Killing Moon**). E le consoles? Abbiamo avuto uno splendido esempio con il PC Engine (aspetta un attimo, il nome mi dice qualcosa), ma poi il supporto non è stato minimamente sfruttato. Prendiamo il Mega-CD: tutti i suoi giochi sarebbero potuti uscire su cartuccia... Speriamo che con le nuove console a 32-bit la situazione migliori... Sono convinto che le console siano le macchine da gioco per eccellenza: prendiamo i sedici bit Sega e Nintendo: hanno ancora molte carte da giocare, sebbene siano in circolazione da molto tempo. Giochi come **Earthworm Jim, NBA Jam TE, MKII** non si vedono su PC (*Er... **MK2** è già disponibile da mesi e **Earthworm Jim** lo sarà presto - NdMBF*). La Nintendo da un giorno all'altro tira fuori quel capolavoro di **DKC**: grafica sviluppata con le piattaforme della Silicon, sonoro splendido, livelli a bizzeffe, ma ehi, stiamo parlando di una console a 32678-bit o cosa? No, il Super NES è un miserabile sedici bit. Poi escono nuove console ogni giorno: Saturn e PlayStation sono due macchine meravigliose: sfruttiamole appieno una volta tanto! La guerra tra diversi sistemi videoludici va tutto a vantaggio dei consumatori: si riducono i prezzi e aumenta la qualità dei prodotti. Sono convinto che se le software house cominciassero a fare il loro lavoro, ovvero produrre giochi possibilmente divertenti, ci divertiremmo effettivamente e non dovremmo più aspettare la "Next Generation" (*Monsieur De la Palice sarebbe fiero di te... NdMBF*).

Ivano "ILK" Piluso
Caltagirone (CT)



Non amo ripetermi, ma ribadisco che i PC non sono nati come macchine da gioco né lo sono diventate con il passare del tempo. I videogiochi sono per un PC semplicemente una delle applicazioni possibili, ma le piattaforme del divertimento interattivo sono state, sono e resteranno le console. Il crollo dei prezzi dell'hardware già in atto (Ultra 64 a 250 dollari, PlayStation a 299



L'ANGOLO DI GAMEBOY GEORGE

"Che fine ha fatto il Boy George che conoscevo? Avete visto il video di Funtime? Ribrezzo! Ho sempre odiato i dentisti!
Ciao!"

Simone "Plexiglass" Caronno (Va)

Gameboy George è sul viale del tramonto, ma la cosa non ci tocca più di tanto. Ripensandoci, in realtà ragazzo giorgio sta vivendo una seconda giovinezza, giacché la prima non l'ha mai avuta. Siamo lontani anni luce dai tempi di *Karma Chameleon (Colour by Numbers)* e di *Miss Me Blind* o *Do You Really Want To Hurt Me (Kissing to Be Clever)* e forse è meglio così. Va da sé che le cose migliori, George le ha composte con i Culture Club, eccezion fatta per *The Crying Game*, indubbiamente un ottimo pezzo e...
...Gesù, non posso credere che sto realmente scrivendo questa risposta.

etc.) garantirà la loro massiccia penetrazione in tutti i mercati. Nonostante tutto, i PC restano ancora costosi, difficili da usare e sottoposti a ritmi di obsolescenza rapidissimi. Se acquisti un gioco per SNES oggi puoi essere certo che funzionerà benissimo sul tuo Super NES datato 1990. Prova a far funzionare un gioco come Under a Killing Moon su un PC comprato cinque anni fa, eheheheh... Dave Perry, direttore di Games World, ha acutamente scritto che "*è molto frustrante per i consumatori spendere oltre 1000 sterline (due milioni e mezzo di lire - Ndr) per un PC per poi scoprire che i giochi non funzionano correttamente*". Quando compri un gioco per una console non devi certo stare a preoccuparti di schede video, memoria disponibile e palle varie. Non devi nemmeno perdere tempo a istallare il gioco, se è per questo... Il plug and play resta un concetto esclusivo delle console, non certo dei computer... Vi siete mai chiesti perché ci sono così tante riviste dedicate ai PC? Ma è semplicissimo: perché sono fottutamente incasinati da usare! Le riviste si affannano a spiegarne il funzionamento e vista l'irrazionalità del sistema, ce ne vorrà di tempo prima che la loro funzione si esaurisca... Chi se ne frega se la memoria dei giochi per PC è in costante aumento? Vuoi forse sostenere che la quantità di memoria è direttamente proporzionale alla qualità del gioco? Palla colossale. Alcuni dei migliori titoli per MD e SNES occupano 8 o addirittura 4 megabit. Cosa ce ne facciamo di trenta megabyte di animazioni e sequenze in full motion video? I giochi si giocano, non si guardano. Concludo con un'affermazione di Stuart Dinsey: "Come (il PC) riesca a tirare avanti pur essendo un formato così abominevole, supera le mie possibilità di comprendonio". Adesso scusatemi ma devo andare a giocare a Command & Conquer dei Westwood Studios su PC CD-ROM...



Fabio "Savicevic" Bontempo

FRIGNATE, FRIGNATE PURE...

Dear Bitta, sono ancora io, Giuseppe da Livorno, già apparso sulla posta del n.12 di **Mega** e tuo affezionato lettore. Premetto subito che questa lettera NON solleverà questioni da dibattere, NON proporrà punti di vista diversi su un qualsiasi argomento videoludico e NON tenterà nemmeno do dare risposte a domande del tipo "chi siamo?", "da dove veniamo?", e "dove andiamo?". Tutt'altro, questa lettera ha un carattere del tutto personale. Dunque, siete avvisati...

...forse sono un tipo un po' permaloso (d'altra parte ognuno ha il carattere che ha) ma devo dire che mi sono non poco dispiaciuto (per usare un eufemismo) dopo aver letto la poco simpatica missiva di tale Simone da Varese sul n.15 di **Mega Console** ed è per questo motivo che ho sentito il bisogno irrefrenabile di rispondergli.

Dear Simone, nella tua lettera parli di un argomento a me molto caro, ovvero quello dei picchiaduro ad incontri. Dico "caro" non perché (al contrario di quello che tu possa pensare) io sia uno sfigato che mangia, beve e respira beat em' up dalla mattina alla sera, ininterrottamente e senza sentire il bisogno di qualcos'altro nella vita, bensì perché è una "branca" dei videogiochi che mi acchiappa particolarmente e che mi dà più soddisfazione di qualsiasi altro genere di game (non possiedo solo picchiaduro, come te asserisci, ma un po' tutti i generi di videogiochi: da **Sub Terrania** a **Mega Bomberman**, da **Lemmings 2** a **Virtua Racing**, da **Pete Sampras Tennis** a - perché no? - **SSF2**). Ti assicuro, quindi, che né il sottoscritto, né Fabrizio da Savona (almeno spero - a proposito, spero vorrai rispondere anche tu a questo losco figuro che ti dà apertamente dell'invasato), né il 99% degli amanti di questo particolare tipo di videogames siamo dei fissati, dei fanatici o degli alienati come tu vorresti far credere.

Io non "mi strappo i capelli" (come scrivi) nel vedere Guile e Ryu mentre combattono, né tantomeno, sono uno di quegli esaltati che in sala giochi si dimenano e gridano come ossessi per il semplice fatto di aver sconfitto il boss di fine livello o per aver superato uno schema. No, mi dispiace ma hai completamente toppato.

Sono un ragazzo di venti anni normalissimo, con le sue buone qualità (poche) ed i suoi difetti (molti), che cerca di vivere la sua vita in pace, cercando di dare agli altri meno fastidio possibile, tentando al contempo di divertirsi come può.

Studio all'università, faccio molto sport e mi piace uscire la sera, tutto qui. non passo le nottate a spippolare sul joypad, ne tantomeno a scrivere trattati pseudo-filosofici sull'intelligenza artificiale o sulla caratterizzazione psicologica dei personaggi dei picchiaduro. La mia lettera, pubblicata su **Mega**, l'ho scritta non perché volessi farmi notare, né perché volessi imporre le mie idee agli altri (cosa che, secondo me, tenti di fare con la tua missiva), ma semplicemente perché mi andava di farlo, punto e basta.

Mi sorge il dubbio che tu faccia parte di quella schiera di persone (che ancora, purtroppo, proliferano nonostante ci si avvicini sempre più al 2000) che, nel tentativo di emergere dalla massa, di provocare nella gente una qualsiasi reazione per vedere cosa succede o semplicemente per dare un colpo di vita alle loro grigie esistenze, si mettono a criticare indiscriminatamente le opinioni altrui, denigrando e facendosi beffe degli altri senza proporre una benché minima e, soprattutto, INTELLIGENTE alter-

STAMPA RASSEGNATA

La rassegna stampa ha fatto il suo tempo. La rassegna stampa è per i perdenti. Oggi c'è solo stampa rassegnata, la stampa di chi non ha più niente da dire e deve solo vomitare.

* Secondo una ricerca segretissima condotta nei laboratori sotterranei della Sega alla periferia di Osaka, tre ore di esposizione ai videogiochi Nintendo provocano un ispessimento dei pollici che potrebbe risultare irreversibile. Il fenomeno si intensifica con i prodotti di Miyamoto. Al momento non è stato trovato alcun rimedio, quindi vi consigliamo di prestare massima attenzione o di utilizzare prodotti Nintendo con guanti di protezione.

*** In un'intervista rilasciata alla prestigiosa testata nipponica Yoko Poko Mahioko, Yu Suzuki, padre-padrone dell'AM2 ha rivelato che invece delle lenzuola, da piccolo dormiva in fette gigante di prosciutto crudo. "Ho attraversato un momento di crisi, ma grazie alla psicanalisi ne sono uscito", ha concluso Suzuki, che ora è passato alla bresaola.**

* Un analista di Wall Street ha previsto che nel 2001, si potranno immagazzinare fino a 7500 mega byte di memoria in un CD-ROM da sei pollici. La cifra salirà a 15000 nel 2005. Nel 2100, un CD-ROM potrà contenere tutta l'Italia, Creta e parte della Provenza.

*** Forse non tutti sanno che la Sony possiede parte della Fiat, la quale, a sua volta, possiede il 15% della Sega, la quale ha recentemente rilevato un terzo della Commodore, acquistata - si vocifera - lo scorso maggio dalla Nintendo. Quasi nessuno è invece al corrente che il nuovo presidente della SNK è un ex muratore di Porto Ercole, tale Patroclo Manacapilli.**

nativa. Ho qui fra le mani una tua lettera, generosamente pubblicata da MBF nel numero di Marzo (è dura quando devi riempire sei pagine di posta e tutti quello che hai è una manciata di lettere piene di beotate e di banalità eh, Bitta?)(non me lo dire, non me lo dire, comare Pina... NdMBF) e noto (senza troppo stupore) che anche qui, tanto per cambiare, critichi indiscriminatamente i lettori di **MC**, accusandoli di portare avanti una (peraltro inesistente, almeno sulle pagine di **Mega Console**, per fortuna!) diatriba fra presunti "Nintendiani" e "Segofili" (che brutto neologismo!)(sempre meglio di segaioli... Ndr). A quanto pare, quella di parlare a sproposito gonfiando o addirittura inventando di sana pianta le questioni tanto per dire qualcosa è un tuo brutto vizio che, se fossi in te, cercherei di guarire al più presto, se non altro al fine di sembrare agli altri un po' meno presuntuoso e saccente. Oh, ho finito! Scusa Matt, ma mi ci voleva proprio! Ora dammi pure del permaloso e del pedante quanto vuoi ma non sopporto che un Pincopallino qualunque mi dia così apertamente dell'invasato o del maniaco...

Ti ringrazio per lo spazio ed il tempo concessomi.

Giuseppe Conti (GIG)
Livorno

CONTESTAZIONI E BARRICATE IN PIAZZA

Spett.le redazione di MC,
chi vi scrive, per la prima volta, è un ragazzo di 23 anni, appassionato di videogiochi sin da quando la mamma gli puliva il naso. Sul retro del mitico Blaupunkt di camera mia ho attaccato cavi di computer e consoles di quasi ogni generazione (VIC 20, Spectrum, NES, MD, MCD, 32X) assistendo in prima fila all'incredibile e vertiginosa evoluzione che il mondo di Mario ha attraversato in pochi anni. Due mesi e mezzo fa ho spiccato il grande salto acquistando una console a 32-bit e precisamente un Saturn. Lo sforzo economico è stato notevole, anche se in parte lenito dalla vendita in blocco di MD, MCD e 32X, ma, almeno finora, sta venendo progressivamente ripagato dall'ottima qualità del software uscito sin qui. Il motivo che mi ha spinto a battere queste righe a macchina ed esternarvi alcune critiche sulle recensioni di **Virtua Fighter, Clockwork Knight** e **Panzer Dragoon**, giochi che possiedo e sui quali quindi posso formulare un'opinione.

Cominciamo da **Clockwork Knight**: dato che sono un assiduo lettore del vostro magazine, ho notato che questo platform ha ricevuto il voto più alto finora mai assegnato ad un gioco per Saturn, e che voto: 94%! Beh, si tratta, a mio avviso, di un giudizio che prescinde sia dall'originalità, sia, soprattutto, dalla longevità (un paio di giorni mi sono stati sufficienti per portarlo a termine). Dietro a una grafica e ad un sonoro



Luigi Giannico

grandiosi (ma forse nemmeno tanto in rapporto alle capacità della macchina), si cela un gioco molto carino, ma piuttosto convenzionale, che attinge dai migliori del genere, senza proporre nulla di innovativo. In definitiva, un caso clamoroso di sopravvalutazione, così come clamorose, ma per la ragione opposta, sono le valutazioni affibbiate a **Virtua Fighter** e a **Panzer Dragoon**. Detto francamente, quell'89% al picchiaduro Sega è un mezzo scandalo. Una conversione così ben fatta di un coin-op che vale più di dieci volte il prezzo della console e che rappresentato una novità assoluta nel genere, non meritava un simile trattamento. Giocabilità, fluidità, sonoro e grafica (replay a parte) sono state mantenute pressoché inalterate nel CD. C'è poca longevità? Io ritengo che quattro livelli di difficoltà, con la possibilità di variare la resistenza ai colpi, assicurino un impegno prolungato nel tempo, anche una volta diventi esperti, per non parlare poi dell'opzione VS.

Sicuramente, oggi non costituisce più il parametro dei giochi 3D, dal momento che circolano capolavori del calibro di **Tekken** e **Tohshinden** (a proposito, la PlayStation è davvero un mostro, non sono fazioso), ma non dimentichiamoci che **Virtua Fighter** ha portato una ventata di aria fresca, l'anno scorso, dopo il fumo irrespirabile dei cloni streetfighteriani, introducendo un concept che i genialoidi di Takara e Namco si sono limitati a sviluppare. Ultimamente, però, la grande "S" per eccellenza è riuscita a conseguire un altro primato, stavolta nel genere shoot'em up, mettendo a segno un colpo da maestro con l'incommensurabile **Panzer Dragoon**. Ora, se un non troppo entusiastico 89 a **VF** poteva trovare un pallido appiglio nella non impeccabile realizzazione, un anonimo 82 al migliore sparaspara mai apparso su una console è qualcosa di sconcertante: innanzitutto, come si fa a non apprezzare un'ambientazione cyberfantasy così originale ed affascinante, resa quasi palpabile da una grafica debordante e da un sonoro perfettamente adatto? La giocabilità, poi, non è da meno (la cosiddetta "sindrome alla **Space Harrier**" crea molti meno problemi di quanto possiate credere, basta solo un cambio di visuale) e una volta presa confidenza con i tasti L e R, **Panzer Dragoon** non risulta più divertente, ma esaltante, con difficoltà ben calibrata e azioni di gioco sempre più frenetiche (dal quarto episodio in poi, qualche secondo di pausa è assolutamente necessario per riprendere fiato dopo fasi di blastaggio in apnea). Il concept troppo banale? State scherzando? Dove me lo trovate un altro sparacchino con possibilità di azione a 360 gradi in sette livelli, tutti così diversi tra loro, che non sia **Magic Carpet** (che, per girare decentemente, abbisogna di un Pentium o di un DX2 con una caterva di RAM)? Se fosse come dite voi, mostri sacri come **Thunderforce III** e **IV** e **Silpheed** diverrebbero giochilli piatti senza alcuno spessore (questa proprio non l'ho capita... Massimo rispetto a **Thunderforce III** e **IV**... NdMBF).

Con stima,

Marco Micheletti



Ho letto le tue osservazioni con attenzione, ma non le condivido in maniera categorica almeno per quel che riguarda Virtua Fighter e Panzer Dragoon. Il picchiaduro dell'AM2 è stato realizzato con un'approssimazione insostenibile: pur essendo



(il che la dice lunga sulla qualità del software Sega), ma da qui ad eleggerlo paradigma dell'intero genere degli sparatutto, beh...
Su Clockwork Knight, invece, potrei darti parzialmente ragione: si tratta di un platform bidimensionale molto ben fatto ed eccezionalmente animato e tuttavia poco originale (aspetto comunque ben evidenziato nella recensione). Resta comunque un titolo di eccellente qualità (il seguito, poi, è ancora più spettacolare), ma è in qualche modo paradossale che un gioco convenzionale come Clockwork Knight rappresenti una delle cose più convincenti (ovvero divertenti da giocare e non solo da guardare) viste finora su una console che si pretende radicalmente innovativa. Ah, colgo l'occasione per ricordare che la versione europea di CK vanta un livello di difficoltà maggiore e il primo boss è stato modificato. Magic Carpet è in arrivo per Saturn grazie alla Electronic Arts.

eccezionalmente giocabile, la grafica poteva essere realizzata decisamente meglio e i bug relativi alle perdite di poligoni sono frustranti. I limiti di Virtua Fighter concernono la programmazione e non la macchina, e la prova è data da Virtua Fighter Remix e dalla versione americana ed europea di Virtua Fighter, in cui i bug sono stati praticamente eliminati. 89% è un giudizio a mio parere giusto che dice di un bel gioco che sarebbe potuto essere ottimo. Panzer Dragoon: dalla sua vanta una splendida grafica (d'altronde con un referente come Moebius...), look citazionista (Dune, Laputa, Nausicaa etc.), ma tra i demeriti bisogna segnalare un gameplay alla Afterburner (i.e. impossibilità di spaziare a 360°, ma necessità di seguire pattern di tipo prefissato), longevità non del tutto soddisfacente nonostante i tre livelli di difficoltà. Non bastano prospettive differenti per fare di un gioco un capolavoro. Questo non toglie che Panzer Dragoon resti uno dei migliori titoli finora usciti per Saturn



MEGA COMMENTONE FINALE

Top cinque manze: al quinto posto, una nuova entrata: Cameron Diaz, la co-star di The Mask, mentre al quarto si riconferma Sheryl Crow, da Las Vegas con ardore. Terza posizione: Pamela Anderson, la supermanza di Baywatch ora alle prese con il suo primo film, Barb Wire. Sfiora il primato la Sonya di Mortal Kombat, ma si riconferma in vetta alla classifica delle manze più galattiche dell'universo Sandra "Speed" Bullock. Non ho ancora capito che Ren & Stimpy siano la reincarnazione di Red & Toby nemiciamici, in compenso MTV Europe manda in onda The Oddities al pari della sorella americana, e la cosa mi fa immensamente piacere. I canali che trasmettono musica 24 ore su 24 sono ormai così numerosi che non basterebbero dodici occhi per seguirli tutti: MTV, VH-1 inglese, VH-1 tedesco, Viva, Viva 2, MCM, Country Music Television, TF6, The Box, Videomusic e tra non molto il nuovo della Sony... Anche il mercato videoludico ormai garantisce un'offerta assolutamente eterogenea: i sistemi sul mercato aumentano in misura inversamente proporzionale al tempo disponibile per giocare. Divertirsi per forza, direbbe Bencivenga da Irvine, California. E allora torniamo al tema iniziale: ogni progresso è anche un regresso, quindi non ci muoviamo mai veramente. Voglio il joypad di Michael e Janet Jackson in Scream, ma non certo per giocare ad una versione iper evoluta di Pong. Casomai Defender. Casomai. Gente ci vediamo il mese prossimo: oh, chi porta il pallone? Fate i bravi o chiamo l'Omino di Burro...
I'm outta here.

Matteo "Bring The Bitta Back" Bittanti









>SAturRN<







Gli

PlaYSTatIOn

<PSX>







!!3Do!!

SPECIALIZZATI IN VENDITA X CORRISPONDENZA - ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30

PER ORDINI O INFORMAZIONI: TEL.0382/927810-TEL.0382/927811-FAX.0382/927602

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE - LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H !!!)

BATTLE MONSTERS	139.000
BLUE SEED	139.000
BUG!	TEL.
DIGITAL PINBALL	139.000
DREAMHOUSE	TEL.
EMIT	TEL.
GHEN WAR	TEL.
GRAND CHASER	119.000
GREATEST 9 BASEBALL	139.000
NHL HOCKEY 1995	TEL.
PARODIUS DE LUXE PACK	139.000
PRETTY FIGHTER-X	139.000
RACE DRIVIN	TEL.
RIGLOARD SAGA	139.000
SHINOBY	139.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
STREET FIGHTER THE MOVIE	139.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	TEL.
VIRTUA RACING (VERSIONE USA)	TEL.
VIRTUAL HANG ON	TEL.

SATURN + VIRTUA FIGHTER REMIX 899.000
SATURN USA O JAP + GIOCO 899.000

SONY PS-X 749.000

>coNsoleS<

PANASONIC 3DO FZ-10 + GIOCO	749.000
SEGA SATURN USA O JAPAN + GIOCO	899.000
SATURN + VIRTUA FIGHTER REMIX	1.099.000
SONY PS-X EUROPEA	749.000
POWER SATURN COMPATIBILE USA-JAP	TEL.
MODIFICA SATURN JAP - USA	TEL.
MODIFICA PS-X JAP - USA	TEL.

RIVISTE VIDEOGIOCHI AMERICANE E GIAPPONESI

<AccESSOri>

ACCESSORI SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY	89.000
ASCII PAD 1995	TEL.
CAVO LINK	59.000
JOYPAD NEJICON	TEL.
FIGHTER STICK 1995	TEL.
JOYPAD ORIGINALE JAPAN	89.000
JOYPAD ORIGINALE EURO	69.000
JOYSTICK ORIGINALE	TEL.
MEMORY CARD	59.000
ACCESSORI SATURN	
CAVO LINK MULTIPLAYER	TEL.
INTERFACCIA 7 PLAYERS	89.000
JOYPAD	69.000
JOYSTICK VIRTUA STICK	119.000
MEMORY CARD	109.000
MOUSE	89.000
VOLANTE DAYTONA	TEL.
MODULO MPEG	DISPONIBILE
KIT ESTERNO MODIFICA USA - JAPAN	TEL.
ACCESSORI 3DO	
INTERFACCIA JOY 3DO/SNES 2PL	89.000
JOYPAD 6 TASTI	79.000
JOYPAD INFRAROSSI	99.000
JOYPAD ORIGINALE	69.000
JOYSTICK	TEL.
LASER GUN	99.000

SPeciALisTI!

CANNON FODDER	89.000
CLAYFIGHTER II	89.000
DEADLUS ENCOUNTER	89.000
DOOM	89.000
DORAEMON	89.000
FLYING NIGHTMARES	89.000
FORMULA 1 GP	89.000
GEX	89.000
HELL	89.000
KILLING TIME	89.000
KINGDOM FAR REACH	89.000
LOST VIKINGS	89.000
NHL HOCKEY 1996	89.000
PANZER GENERAL	89.000
PO'ED	89.000
SLAM'N JAM 1995	89.000
SPACE ACE	89.000
STRIKER	89.000
SYNDICATE	89.000
WING COMMANDER III	89.000
ZHADNOST	89.000

3D LEMMINGS (EURO)	99.000
ACE COMBAT (EURO)	99.000
ARK THE LAD	179.000
BOXER'S ROAD	179.000
DARKSTALKERS	TEL.
DEMOLISH'EM (EURO)	109.000
EXTREME SPORT (EURO)	99.000
FALCATA	179.000
GUNDAM	179.000
JUMPING FLASH (EURO)	99.000
KING'S FIELD II	179.000
KRAZY IVAN (EURO)	99.000
METAL JACKET	TEL.
MORTAL KOMBAT III (EURO)	129.000
PHILOSOMA	179.000
RAPID RELOAD (EURO)	99.000
RAYMAN	179.000
STREET FIGHTER THE MOVIE	179.000
V-TENNIS	179.000
WAR HAWK (EURO)	99.000
WINNING ELEVEN SOCCER	179.000
WIPEOUT (EURO)	109.000

OPERAZIONE 3X2 !!!
COMPRI 3 TITOLI 3D0 E NE PAGHI SOLO 2

AD AGOSTO SIAMO CHIUSI DAL 7 AL 20

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA
VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PC CD-ROM
SI EFFETTUA SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO
GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA DI 12 MESI

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIA PITAGORA 9/11
27010 GIUSSAGO (PV) ITALY

SATURN ZONE

The Otaku Team is in full effect! MBF e Char vi presentano una caterva di novità per la console a 32-bit della Sega. Qualche anticipazione sul contenuto di questo numero? Il ritorno di Pepperouchau, Wing Arms, le ultime notizie su Virtua Fighter 2 & 3 e molte altre cosille croccanti. Bando alle ciance, schiaffate il CD nel lettore e impugnate il joypad: in Saturn Zone il pulsante di pausa non ha alcun diritto di cittadinanza!

a cura di Matteo "MBF" Bittanti e Char "Cometa Rossa" Aznable, per gli amici, l'Otaku Team Inc.

SATURN FACTS

La Sega sta lavorando a **Formula One World Championship**, una simulazione automobilistica con prospettiva isometrica veramente massiva. Il gioco non sarà pronto prima di gennaio, quindi avremo tutto il tempo di presentarvelo in modo dettagliato sui prossimi numeri. **Sonic** su Saturn: il titolo della prima serie di avventure a 32-bit del porcospino blu è **Virtua Sonic**. Della programmazione si stanno occupando gli stessi tizi che ci hanno "regalato" la versione per Mega-CD. Il gioco, attualmente completo al 50%, sarà lanciato a Natale. La Playmates ha annunciato tre titoli per Saturn: oltre a **Earthworm Jim 2**, l'etichetta che pubblica i giochi della Shiny sta lavorando a **Skeleton Warriors** e a **Mickey Thompson's Supercross**. Avete presente **Ace Combat** (Namco) per PSX? La JVC sta lavorando ad un clone di **Afterburner** dal titolo **Deadly Skyes** e sarà presentato alla fiera nipponica di novembre. Novità Capcom: la casa di **Ghosts 'n' Goblins** avrebbe intenzione di rilanciare altri due titoli della saga di **Street Fighter 2** prima del terzo episodio, previsto per i primi mesi del 1996. Oltre a **Street Fighter 2** per GB, infatti, è in fase di sviluppo un titolo per Virtual Boy e per Saturn/PlayStation interamente poligonale. Verificheremo, fratelli: intanto è certa la conversione di **Street Fighter Legend**. Intanto pare che l'accordo con la 3DO Company per lo sfruttamento commerciale dell'M2 riguarderà esclusivamente il settore coin-op. Il chip a 64-bit dell'upgrade per 3DO costituirà il cuore del Model 3, l'evoluzione della board arcade Sega. La Sega sta lavorando alla versione Saturn di **Cool Riders**, simulazione di motociclismo che ha riscosso un ottimo successo in sala giochi. Uscita prevista: febbraio. Sempre nello stesso periodo dovrebbe fare la sua apparizione la versione Saturn di **Desert Tank**. Il gioco dovrebbe vantare un comodo split-screen per giocare in coppia. La Ocean ha in cantiere un godziliardo di titoli per Saturn, tra cui **Waterworld** (novembre), **Worms** (Team 17, novembre), **Silver** (1996), **Hanna & Barbera** (1996), **Dawn of Darkness** (clone di Doom previsto per Dicembre), **Death Race** (simulazione di corsa futuristica, 1996), **HMS Carnage** (simulazione, ottobre 1996).



Waterworld per Saturn.

OOoPS!

Scusateci, ma il caldo ha avuto effetti drammatici qui in reda... Sul numero #17 di ***Mega Console***, abbiamo presentato **Heavy *Machinery*** nella sezione **Saturn Zone** (pagina 17), quando in realtà si tratta di un gioco per 32X. **Heavy *Machinery*** è il titolo definitivo di un gioco inizialmente chiamato **Nitro Wrecks**. Inoltre, la foto di **Wolverine (Showcase Saturn,** pagina 18**)** è tratta dalla versione 32X e non da quella per Saturn. Scusateci per gli inconvenienti, è tutta colpa di Cardillo, ovviamente...

SATURN ALLA CONQUISTA DELL'EUROPA!

Con una mossa geniale quanto inaspettata, la Sega ha commercializzato la versione europea del Saturn in Inghilterra e Francia all'inizio di luglio al prezzo di 399



sterline e 3390 franchi rispettivamente, con **Virtua Fighter** in omaggio. L'obiettivo della Sega è chiaro: bissare lo strepitoso successo ottenuto in Giappone. Il lancio del Saturn in Francia e Inghilterra era inizialmente previsto per sabato 2 settembre (Saturnday), ma la Sega ha anticipato la disponibilità della console battendo sul tempo la Sony che lancerà la PlayStation il 9 settembre 1995 in Inghilterra e Francia e il 21 settembre in Italia. Al momento del lancio erano disponibili tre titoli: **Clockwork Knight** (40 sterline, l'equivalente di 100.000 lire), **Daytona USA** (50 sterline) e **International Victory Goal** (la versione europea è in full-screen e include squadre internazionali e non della J-League). Ad agosto sono stati commercializzati **Panzer Dragoon**, **Myst** e **Pebble Beach Golf**. Entro Natale la softeca del Saturn avrà raggiunto le 40 unità. In questi giorni la Sega commercializzerà in UK e Francia il 6-Player Adaptor, la Back-Up Memory. Dovrebbero già essere nei negozi sia l'Arcade Racer sia il Virtua Stick. Il mese prossimo la Sega commercializzerà la Video-CD Card e un nuovo sistema operativo per i Photo CD.

VIRTUA FIGHTER 3: YU SUZUKI PARLA!



Previsto in sala giochi entro la fine dell'anno, **Virtua Fighter 3** rappresenta il progetto più importante dell'AM2 di questo 1995. Yu Suzuki, il leader del team Sega, ha rivelato che l'uscita del terzo episodio della saga beat'em up poligonale sarà preceduta dal lancio di una versione migliorata di **Virtua Fighter 2**, a metà ottobre. Per quanto riguarda il terzo episodio, Yu Suzuki ha spiegato che *"al momento stiamo studiando almeno dieci nuove tecniche di combattimento. Ovviamente, non sappiamo quali inserire nella versione definitiva, ma dobbiamo impiegarne almeno tre o quattro del tutto inedite per giustificare un terzo episodio."*

La versione upgradata di **Virtua Fighter 2** sfrutterà ancora l'hardware del Model 2, ma per il terzo episodio, Suzuki ha richiesto qualcosa di più potente: il Model 3. *"Alcuni sostengono che il Model 2 non è ancora stato sfruttato al massimo delle sue potenzialità. In realtà, credo che alcune delle cose che abbiamo intenzione di fare siano semplicemente impossibili sul Model 2.* ***Virtua Fighter 3*** *abbisogna di un nuovo hardware."*



Per quanto riguarda i nuovi personaggi, Suzuki ha rivelato che *"la maggior parte di questi saranno di sesso femminile."* Si parla anche di un nuovo sistema di comandi che sarà sperimentato in forma embrionale con la versione upgradata di **Virtua Fighter 2**. *"Anche se di primo acchito non sembra molto diverso da quello originale di* ***VF2****, credo che sia molto più immediato. I giocatori esperti riconosceranno subito la differenza."*

Suzuki intende dedicarsi a tempo pieno a sviscerare le potenzialità del Saturn, ora che il nuovo sistema operativo ha rivelato inaspettate capacità. *"Il nuovo sistema operativo mi permetterà di convertire molto più facilmente i coin-op più sofisticati".*



Della programmazione di **Virtua Fighter 2** per Saturn si sta occupando Keji Okayasu. Intanto la Sega ha cominciato lo sviluppo di **Virtua Fighter 3** anche per Saturn. L'uscita del gioco è prevista per ottobre 1996. Non perdete il prossimo numero per altre scottanti rivelazioni sulla trilogia di **Virtua Fighter**!

FANTASTIC PINBALL

TECHNOSOFT | **FLIPPER** | **OTTOBRE**



Oltre a **Hot Blooded Family**, un mediocre clone di **Final Fight**, la Technosoft sta lavorando a **Fantastic Pinball**, una simulazione di flipper massiva al cubo che recupera lo spirito dei primi titoli per PC Engine, come **Devil's Crash**...

SOLAR ECLIPSE

CRYSTAL DYNAMICS | **SPARATUTTO** | **OTTOBRE**



Il seguito di **Total Eclipse** previsto per ottobre si annuncia molto più massivo del suo predecessore uscito solo per 3DO. Recensione sul prossimo numero...



TOP 5 SATURN

1) Virtua Fighter Remix	**Sega**	**Picchiaduro**
2) Daytona USA	Sega	Racing
3) Panzer Dragoon	Sega	Sparatutto
4) Shinobi EX	Sega	Azione
5) Clockwork Knight	Sega	Platform

MOST WANTED SATURN

1) Virtua Fighter 2	**Sega**	**Picchiaduro**
2) Sega Rally	Sega	Racing
3) Project Overkill	Konami	Azione
4) Castlevania: Bloodletting	Capcom	Azione
5) Darius Gaiden	Taito	Sparatutto

KING OF SPIRIT

ATLUS | **RACING** | **NOVEMBRE**

Presentata al Tokyo Toy Show di giugno, **King of Spirits** si colloca a metà tra **The Need for Speed** e **Ridge Racer**. Completo al 50%, il gioco sarà dettagliatamente presentato in uno dei prossimi numeri di **Saturn Zone**...





CLOCKWORK KNIGHT 2

SEGA | **PIATTAFORME** | **IMMINENTE**

Praticamente la news più succulenta dell'ultimo periodo. **Clockwork Knight 2** è, a soli sette mesi di distanza dal primo, semplicemente splendido. Graficamente sono state apportate incredibili migliorie al plot originale: lo sprite principale è stato ridefinito e gode di animazioni quantomeno fiabesche. Pepperouchau potrà scovare, schermo dopo schermo, alcuni interessanti giocattolini da usare a suo piacimento, quale ad esempio il cavallino a corda, la paperella gonfiabile o una sorta di asinello con le ruote. Le ambientazioni sono altresì stupende a quantomeno varie: si inizia dalla sala dei giocattoli, suddivisa in due diverse aree, per passare allo studio. Si approda nell'ottima stanza da bagno (dove troverete persino l'effetto "fumogeno" del vapore che si sprigiona dall'acqua calda), per giungere alla torre dell'orologio. Naturalmente saranno presenti anche i classici stage bonus dove il piccolo soldatino di latta potrà raccattare numerosi gadget o vite supplementari cimentandosi in alcuni sottogiochi. Il sistema di controllo del personaggio è stato leggermente ritoccato e le scene animate di introduzione e intermezzo sono davvero splendide. Sarà **Clockwork Knight 2** il gioco di piattaforme definitivo? Una cosa è sicura: niente a che vedere con **Astal**...







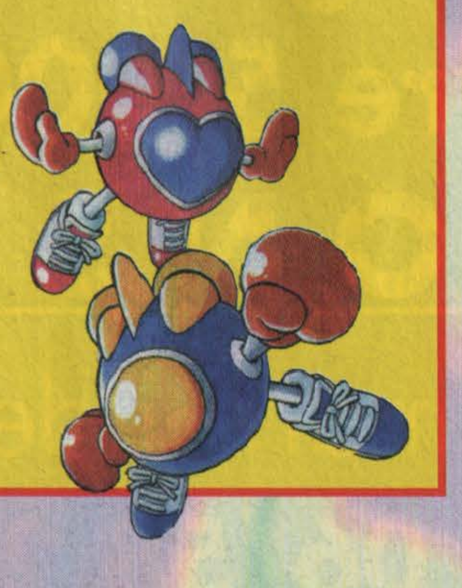
DETANA TWIN BEE YAHOO

KONAMI | **SPARATUTTO** | **GENNAIO**

Twin Bee è probabilmente il personaggio più rappresentativo della nota software house nipponica. La simpatica navicella con gambe e braccia approda ora sull'ammiraglia Sega con uno sparatutto a scorrimento verticale che riprende, in alcuni stage, il primo ed originale sparatutto che vedeva la navicella quale protagonista unendo altresì nuovi ed entusiasmanti livelli. La prima versione dei **Twin Bee**, uscita circa tre anni or sono su Super Nintendo e PC Engine era già di per sé un buono sparatutto: inutile dire che la versione Saturn ne amplia all'inverosimile il fattore grafico e quello sonoro proponendo a volte situazioni davvero irresistibili. La versione Saturn potrà essere giocata simultaneamente da due giocatori e vanterà una decina di stage corredati da fondali splendidi. Il gioco dovrebbe essere immesso sul mercato nipponico verso la metà di dicembre.







SATURN O SATAAN? NO PROBLEM

Il Saturn è, ormai da alcuni mesi, una splendida realtà anche negli Stati Uniti. La versione statunitense del 32-bit Sega si sta affermando in modo più che incoraggiante nella terra di (George) Clinton grazie ad un lancio pubblicitario che farebbe impallidire la Coca Cola (che più o meno si trova ovunque come l'Andreotti dei tempi migliori). A lancio ufficiale del Saturn in Europa ormai avvenuto ecco tornare alla ribalta il classico problema dell'incompatibilità del software delle tre diverse versioni della macchina. Per ovviare a questo inconveniente vediamo perciò materializzarsi il **Pro Universal Adapter**, una cartuccia che, inserita nell'apposito slot dove trova altresì alloggio la Memory Card, è in grado di rendere perfettamente compatibili fra loro le tre diverse versioni della macchina, il che significa che potrete utilizzare i CD statunitensi ed europei anche sulla versione giapponese del Saturn e viceversa. Ed ecco volatilizzarsi in un baleno (anzi, in una cartuccia...) il problema di incompatibilità fra le macchine: una cosa davvero ottima se pensate che molti fanatici dei giochi di ruolo potrebbero perdere preziosi anni di vita per decifrare la marea di ideogrammi che costantemente si trovano in produzioni del genere. Il **Pro Universal Adapter** è disponibile presso il negozio **Micromedia** di Giussago (PV).



QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

NUOVO PUNTO VENDITA VIDEOGIOCHI a TORINO in corso Dante, 2

VENDITA PER CORRISPONDENZA

per ORDINI e INFORMAZIONI telefona subito 011-3090202 (r.a.)

VASTO ASSORTIMENTO anche per Saturn-32X

SEGA MEGA DRIVE

AEROBIZ SUPERSONIC	119.000	(U)
AGASSI TENNIS	39.000	(E)
ALADDIN	99.900	(E)
ALIEN 3	59.900	(E)
ALIEN SOLDIER	119.900	(E)
ANIMANIACS	99.000	(E)
ART OF FIGHTING	89.900	(E)
ASTERIX : THE POWER OF THE GODS	125.000	(E)
ATP TENNIS	129.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET 2	119.900	(U)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	69.900	(E)
BATTLE SHIP	107.000	(U)
BATTLETOADS	69.900	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	49.900	(U)
BEAST BALL	TEL.	
BEAVIS & BUTT HEAD	49.900	(U)
BERENSTEIN BEARS	49.900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49.900	(E)
BLOODSHOT	59.900	(E)
BONANZA BROSS	49.000	(E)
BONKERS	99.000	(E)
BOOGERMAN	49.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBBA'N'STIX	109.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	49.900	(U)
BUBSY 2	49.900	(E)
BUSY TOWN	49.900	(U)
CANNON FODDER	89.900	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	69.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	59.900	(U)
CHAOS ENGINE	129.000	(E)
CHUCK ROCK II	79.000	(E)
CLAY FIGHTER	49.900	(U)
CLIFFHANGER	59.900	(U)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119.000	(E)
COLUMNS 3	49.000	(J)
CONTRA HARD CORPS	59.900	(U)
COOL SPOT	59.900	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUE BALL	45.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)
CRYSTAL PONY TALES	49.900	(U)
DAFFY DUCK	129.000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	55.000	(E)
DAZE BEFORE CHRISTMAS	TEL.	
DESERT DEMOLITION	109.900	(E)
DICK VITALE BASEBALL	49.900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	69.900	(E)
DOUBLE DRAGON III	79.900	(U)
DOUBLE HEADER	52.000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)
DRAGON	59.900	(E)
DUNE II	119.000	(E)
DYNAMITE HEADDY	99.900	(E)
EARTH WORM JIM	125.000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	129.000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119.000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89.900	(U)
ETERNAL CHAMPIONS	49.900	(E)
FATAL FURY	65.000	(E)
FATAL FURY 2	69.900	(J)
FEVER PITCH	119.000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.000	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89.900	(E)
FRANKENSTEIN	69.900	(U)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89.000	(U)
GRAND SLAM TENNIS	49.900	(E)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	59.900	(U)
GREENDOG	49.900	(E)
GYNOUG	49.000	(E)
HARDBALL 94	49.900	(E)
HARDBALL 95	TEL.	
HURRICANES	49.900	(E)
I PUFFI	89.900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49.900	(E)
J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79.900	(J)
JELLY BOY	109.000	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89.900	(E)
JOHN MADDEN 95	119.000	(E)
JUDGE DREDD	129.900	(E)
JUNGLE BOOK	119.000	(E)
JUNGLE STRIKE	89.900	(E)
JURASSIC PARK 2	99.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	129.000	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	119.000	(E)
KICK OFF 3	99.000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
KING OF THE MONSTER 2	49.900	(U)
LAST BATTLE	49.900	(E)
LEMMINGS II	119.000	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	119.000	(E)
LOST VIKINGS	119.000	(E)
LOTUS 2	59.900	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	49.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.000	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	129.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MEGA BOMBERMAN	79.900	(E)
MEGA MAN X -CAPCOM-	129.900	(E)
MEGA SWIV	79.900	(E)
MEGA TURRICAN	49.900	(E)
MEGALOMANIA	49.900	(E)
MICKEY MANIA	79.900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.900	(E)
MIGHTY MAX	109.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	79.900	(E)
MR NUTZ	99.900	(E)
MRS PACMAN	69.900	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	49.900	(E)
NBA ACTION 95	69.900	(U)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	119.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	139.900	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY 95	79.900	(E)
PAC MAN 2	99.900	(U)
PAGEMASTER	119.900	(E)
PAPERBOY 2	49.900	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109.900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 95	119.900	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89.900	(E)
PHANTASY STAR IV	165.000	(U)
PITFALL	79.900	(E)
POWER RANGERS	99.900	(E)
POWERDRIVE	109.000	(E)
PRINCE OF PERSIA	109.900	(E)
PRIZE FIGHTER	TEL.	
PROBOTECTOR	115.000	(E)
PSYCHO PINBALL	99.900	(E)
PUYO PUYO 2	TEL.	
RACE DRIVING	67.000	(U)
RADICAL REX	49.900	(E)
RANGER X	79.900	(E)
RED ZONE	119.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	89.900	(E)
RISTAR	69.900	(U)
ROAD RASH 3	119.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	59.000	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	119.900	(E)
SAMURAI SHODOWN	125.000	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	69.000	(E)
SEA QUEST DSV	69.000	(U)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79.000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	49.900	(U)
SHAQ-FU	129.000	(E)
SHINING FORCE II	119.000	(E)
SHINOBI III	79.900	(E)
SILVESTER & TWEETY	129.900	(E)
SKELETON KREW	99.900	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SOLEIL (RAGNACENTY)	129.000	(E)
SONIC 2	45.000	(E)
SONIC 4	129.000	(E)
SONIC SPINBALL	79.900	(E)
SPACE HARRIER	49.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
SPEED WORLD	129.000	(U)
SPEEDBALL 2	59.900	(E)
SPEEDY GONZALES	125.000	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	69.000	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV -	99.000	(E)
SPORTS COMPILATION	119.000	(E)
STARGATE	99.900	(E)
STREET FIGHTER 2	69.900	(E)
STREET OF RAGE 3	119.900	(E)
STREET RACER	109.000	(E)
STRIKER	129.900	(E)
SUB TERRANIA	69.900	(E)
SUPER FANTASY ZONE	39.900	(E)
SUPER MONACO GP II	69.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(E)
SYNDICATE	119.000	(E)
TALE SPIN	49.000	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79.900	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	49.900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE LION KING	119.000	(E)
THE PUNISHER	119.900	(E)
THE STORY OF THOR	169.000	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	119.000	(E)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	99.900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.900	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL	129.000	(U)
TOP GEAR 2	49.900	(U)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	89.900	(E)
TRUE LIES	99.900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.900	(E)
URBAN STRIKE	79.900	(E)
VIEW POINT	99.900	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	165.000	(E)
VIRTUAL BART	49.900	(E)
VIRTUAL PINBALL	59.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WAYNE GRETZKY ALL STAR	129.000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	49.000	(U)
WINTER OLYMPICS 94	49.900	(E)
WOLFCHILD	75.000	(U)
WOLVERINE	99.000	(E)
WONDER BOY 5	49.000	(E)
WORLD CUP USA 94	49.900	(E)
WORLD HEROES	119.000	(U)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129.000	(U)
WWF RAW	119.000	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	119.900	(E)
YOGI BEAR	79.900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZERO TOLLERANCE	129.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	119.000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA GAME GEAR

BONKERS	89.900
CASINO FUN PACK	79.900
CHAMPIONSHIP HOCKEY	99.900
COLUMNS	39.900
DRAGON	59.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.900
FRED COUPLES	79.900
ITCHY & SCRATCHY	79.900
JUNGLE STRIKE	79.900
KAWASAKI SUPERBIKE	89.900
MICKEY MOUSE 3	79.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.900
MLBPA BASEBALL	89.900
MORTAL KOMBAT 2	79.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69.900
NFL QUARTERBACK CLUB	99.900
NHL ALL STAR HOCKEY	89.900
NHL HOCKEY	89.900
OPERATION STARFISH	89.900
POWER RANGERS	79.900
RISE OF THE ROBOTS	49.900
RISTAR	79.900
SAMURAI SHODOWN	79.900
SHAQ-FU	89.900
SOLITAIRE FUN PACK	79.900
SONIC DRIFT 2	85.000
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	79.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79.900
STARGATE	69.900
STRIKER	85.000
SUPER COLUMNS	69.900
SUPER STAR WARS	59.900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79.900
THE INCREDIBLE HULK	79.000
TRUE LIES	69.900
WIZARD PINBALL	99.900
WOLFCHILD	39.900
WORLD SERIES BASEBALL 95	89.900
X-MAN 2 - CLONE WARS	79.900

THE TOP GAMES



L. 119.900



L. 129.900


L. 109.900



L. 129.900



L. 129.000


L. 129.000



L. 109.900



L. 129.900



L. 119.900



L. 119.900


L. 99.900



L. 129.000



Vieni a far parte del QUEEN CLUB e scoprine tutti i vantaggi!

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI!

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.) | FAX 011-31.13.555 | POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO | MAILBOX VIDEOTEL 211503732 | QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158 | SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

MC

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 8.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 14.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

USCITE GIAPPONESI

TITOLO	GENERE	CASA	USCITA
3D Action	Azione	Imagineer	Ottobre
3D Baseball	Sportivo	Victor	TBA
3D Robot Shooting	Sparatutto	Game Arts	Dicembre
Alien Trilogy	Azione	Acclaim Japan	Novembre
Alone in the Dark 2	Avventura	Electronic Arts	Novembre
Alone in the Dark 3	Avventura	Electronic Arts	Aprile 1996
Amok	Sparatutto	Sega	TBA
Aqua World	Simulazione	Mizuki	Ottobre
Back Fire	Sportivo	Data East	Ottobre
Basketball Saturn	Sportivo	Sega	Ottobre
Basketball '95	Sportivo	Victor	Dicembre
Batman Forever	Azione	Acclaim	TBA
Bermuda Triangle	Avventura	A.S.K	Dicembre
Black Fire	Sparatutto	Sega	Imminente
Blazing Tornado	Sportivo	Human	Imminente
Brain Dead	Azione	Readysoft	Imminente
Chicago Blues	TBA	River Hill Soft	Dicembre
Clockwork Knight 2	Piattaforme	Sega	Imminente
Cobra the Psycogun	Azione	Takara	Dicembre
Cotton 2 Melen's Adv.	Sparatutto	Success	Ottobre
Darknet	Azione	Imagitec Design	Dicembre
Darius Gaiden	Sparatutto	Taito	Ottobre
Devil Stallion	Strategia	Aski	Ottobre
Devil Summer	TBA	Atlas	Novembre
Doraemon	Piattaforme	Epoch	Ottobre
Dragon Force	Gioco di Ruolo	Sega	Dicembre
FIFA Soccer '96	Sportivo	Electronic Arts	Dicembre
Gamba League Basket	Sportivo	Jaleco	TBA
Gengis Kahn 2	Strategia	Koei	Novembre
Gex	Piattaforma	Victor	Novembre
Gotha 2	Avventura	Micronet	Dicembre
Guardian Force	Sparatutto	Success	TBA
Guardian Heroes	Azione	Treasure	Gennaio 1996
Gunbird	Sparatutto	Psikyo	Novembre
Hard Core	Azione	Virgin Entert.	TBA
Hat Trick Heroes	Sportivo	Taito	Novembre
Heavy	Azione	Sega	TBA
Hokuto no Ken	Avventura	Banpresto	Ottobre
Hot Blooded Family	Picchiaduro	Technosoft	Ottobre
Hunter Laim	Gioco di Ruolo	Asmik	Ottobre
Igo Japanese Cheeckers	TBA	Aski	Ottobre
Incoming	Sparatutto	Multi Soft	TBA
King of Boxing	Sportivo	VictorEntert.	Ottobre
King of The Spirit	Gioco di Ruolo	Atlas	TBA
Legend of Thor	Azione/Rpg	Sega	Gennaio 1996
Layer Section	Sparatutto	Taito	Ottobre
Lunar The Silver Star	Gioco di Ruolo	Game Arts	Gennaio 1996
Lupin The Third	Azione	Mizuki	Ottobre
Magic Knight Layers	Gioco di Ruolo	Sega	Ottobre
Masters	Azione	Sega	Ottobre
Mortal Kombat 2	Picchiaduro	Acclaim Japan	Ottobre
Mortal Kombat 3	Picchiaduro	Williams	Gennaio 1996
Night Striker S	Azione	Wing	Ottobre
Nobunaga's Ambition	Strategia	Koei	Novembre
Nova Storm	Sparatutto	VictorEntert.	Dicembre
Pachinko Fighter	Pachinko	Pre-stage	Ottobre
Pachinko Kurabu	Pachinko	I.S.C.	Novembre
Poe Poe Poemy	Avventura	Imagineer	Imminente
Primal Rage	Picchiaduro	Time Warner	Ottobre
Princess Maker 2	Avventura	Micro Cabin	Imminente
Project Overkill	Azione	Konami	Dicembre
Pro Soccer Club	Sportivco	Sega	Novembre
Psychotron	Azione	Gyaga Comun.	Ottobre
Puyo Puyo Kayo 2	Puzzle	Compile	Imminente
Quo Vadis	Simulazione	Grams	Ottobre
Ray Force	Azione	Taito	Novembre
Ray Man	Piattaforme	Ubi Soft	Novembre
Rent a Hero	Gioco di Ruolo	Sega	Ottobre
Sega Adventures	Avventura	Sega	Novembre
Sega Rally Championship	Sportivo	Sega	Gennaio 1996
Shinobi Aku	Azione	Sega	Ottobre
Shock Wave	Sparatutto	Electronic Arts	Novembre
Silent Mobius	Avventura	Bandai	TBA
Solar Eclipse	Sparatutto	Cristal Dynamics	Ottobre
Steam Gear Mash	Azione	Takara	Ottobre
Street Fighter the Movie	Picchiaduro	Capcom	Imminente
Street Fighter Legend	Picchiaduro	Capcom	TBA
Street Fighter Real Battle	Capcom	Digital Comic	Imminente
Succes Story	Strategia	Artron	Dicembre
Suikoenbu	Picchiaduro	Data East	Imminente
Super Robot Taisen	Gioco di Ruolo	Banpresto	Dicembre
Tecmo Super Bowl	Sportivo	Tecmo	Dicembre
The 11th Hours	Avventura	Virgin Entert	Settembre
The X-Men	Azione	Capcom	Imminente
Thunder Storm	Sparatutto	Execo Develop.	Ottobre
Twin Bee Yahoo	Sparatutto	Konami	Gennaio 1996
U.S. Dragster Champ	Sportivo	Nichibutsu	Gennaio 1996
Vampire (Darkstalkers)	Picchiaduro	Capcom	Novembre
Vertigo	Azione	Scavenger	Dicembre
Viewpoint	Sparatutto	Electronic Arts	Dicembre
Virtua Cop	Sparatutto	Sega	Fine Ottobre
Virtua Fighter 2	Picchiaduro	Sega	Ottobre
Virtua Racing Deluxe	Sportivo	Time Warner Ent.	Settembre
Virtua Striker	Sportivo	Sega	TBA
Virtual Tennis	Sportivo	Sega	Settembre
Vr Troopers	Azione	Sega	Ottobre
Zero Champ Special	Sportivo	Media Ring	TBA
Zico no Kangaeru Soccer	Sportivo	Mizuki	Ottobre

LUNAR THE SILVER STAR

SEGA | **GIOCO DI RUOLO** | **GENNAIO**

Chi di voi non rammenta le mitiche gesta di **Lunar**? E' stato uno dei primi giochi di ruolo a far la propria comparsa sul tetro Mega-CD ed ha vissuto una straziante epopea per ciò che concerne la sua versione europea tanto che abbiamo atteso molte lune per poterci giocare in inglese. Facezie e misteri dell'importazione tralasciando, **Lunar** costituiva veramente un ottimo gioco di ruolo con una trama fitta ma mai troppo intricata e con una grafica davvero avvincente. La Sega ha deciso di produrre la seconda parte delle avventure di **Lunar** in versione 32-bit e il risultato, da quanto possiamo vedere, sembra davvero incoraggiante. La veste grafica è quanto mai curata e soprattutto la trama sarà qualcosa di veramente eccezionale e costituirà il vero punto di forza del gioco tanto che, per giungere alla fine dell'avventura occorreranno quasi un centinaio di ore di gioco, più o meno come accadeva nell'ottimo **Secret of Mana** per Super Nintendo. Abbandonando per molti versi il plot originale la presente versione di **Lunar** per Saturn annovera cinque nuovi personaggi principali: Rising, un cacciatore di taglie che riveste il ruolo del figaccione di turno, Yumemi, una bambinetta abbastanza anonima, Ace, un pistolero esperto conoscitore dell'arte del Kabuki, Zengoo, un samurai dalle fattezze di un muflone di Varazze e Yuuno, un'agguerrita ragazza indiana dotata di una enorme scure. Ma che ci faranno questi cinque strani tizi catapultati nel mondo Ares e Luna? Pazientate qualche mese e potrete trovarvi innanzi ad un gioco di ruolo da favola.



HOKUTO NO KEN

BANPRESTO | **AVVENTURA** | **IMMINENTE**

Il primo gioco di Kenshiro a uscire per Saturn, dato che già si parla di una seconda editazione, sarà un'avventura grafica e non un picchiaduro uno-contro-uno come molti credevano. Il design dei personaggi del gioco non sarà curato (purtroppo) dall'ottimo Tetsuo Hara (infatti, come potrete vedere dalle immagini, la somiglianza con i personaggi della serie televisiva è davvero minima...) e l'avventura si baserà essenzialmente sulla seconda parte delle gesta del beniamino di grandi e piccini, quella in cui Linn e Burt sono adulti, per intenderci. La Banpresto assicura che il CD sarà intriso da più di settemila schermate animate, staremo a vedere se conterrà altrettanta giocabilità. Spiacente per tutti i fanatici del mitico e nerboruto eroe ma, ancora una volta, la versione ludica di Kenshiro già si prospetta un mezzo fiasco e, da quanto per ora si può vedere, alla sua sorte non giova neppure il fattore grafico...











I Belée®
GIOCHI PER VOI

consolles department®

Sei un rivenditoree
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL
02-4222684

A SOLE L.749.000

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT





SEGA® L.198.000
MEGA DRIVE II ITA + 2 PAD
+RF UNIT + ALIMENTATORE

3DO® L.748.000
3DO PANASONIC
+ PAD + DEMO





L.129.800
GAME BOY + TETRIS + PILE
GAME BOY + PILE = L.98.000

L.208.000
S.NINTENDO PAL +PAD +RF UNIT
+ S. FIGHTER 2 T. = L.228.000



RICERCHIAMO AGENTI
PER ZONE LIBERE

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI
DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER
DISPONIBILI ANCHE PER
CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

Questi games li puoi trovare a Milano in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)
Tel. 02 - 42 300 10
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

SEGA®
GAME BOY
SUPER NINTENDO

QUI PUOI USARE
VISA
MasterCard
CartaSi

the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49

ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2

BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5

BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59

MILANO
I BELÈE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156

PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87

ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b

TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54

TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

SEGA NEWS

In attesa di Virtua Fighter, la Sega ha recentemente commercializzato in Inghilterra una confezione speciale che include 32X e Chaotix al prezzo di 149 sterline e ha ridotto il prezzo del suppostone di venti sterline, oltre cinquanta mila lire. Tuttavia, la JVC ha abbandonato ogni piano di commercializzazione del Wondermega 3, visto lo scarso successo del 32X in Giappone. Secondo alcune voci, intanto, la Sega starebbe valutando la possibilità di cancellare il lancio del Neptune, ma al momento di andare in stampa, non possiamo confermare nulla. Saremo più precisi sul prossimo numero, per ora checkate le novità che abbiamo raccolto per voi...

a cura di MBF

SPIDERMAN

32X	SEGA	AZIONE	OTTOBRE



Dopo **Wolverine**, presentato sullo scorso numero, anche **SpiderMan** arriva su 32X e vanta alcune delle tecniche di motion capture che la Acclaim ha applicato divinamente in **Batman Forever**. Sul prossimo numero saremo già in grado di presentarvi una delle nostre mitiche anteprime estese...



32X EXTREME

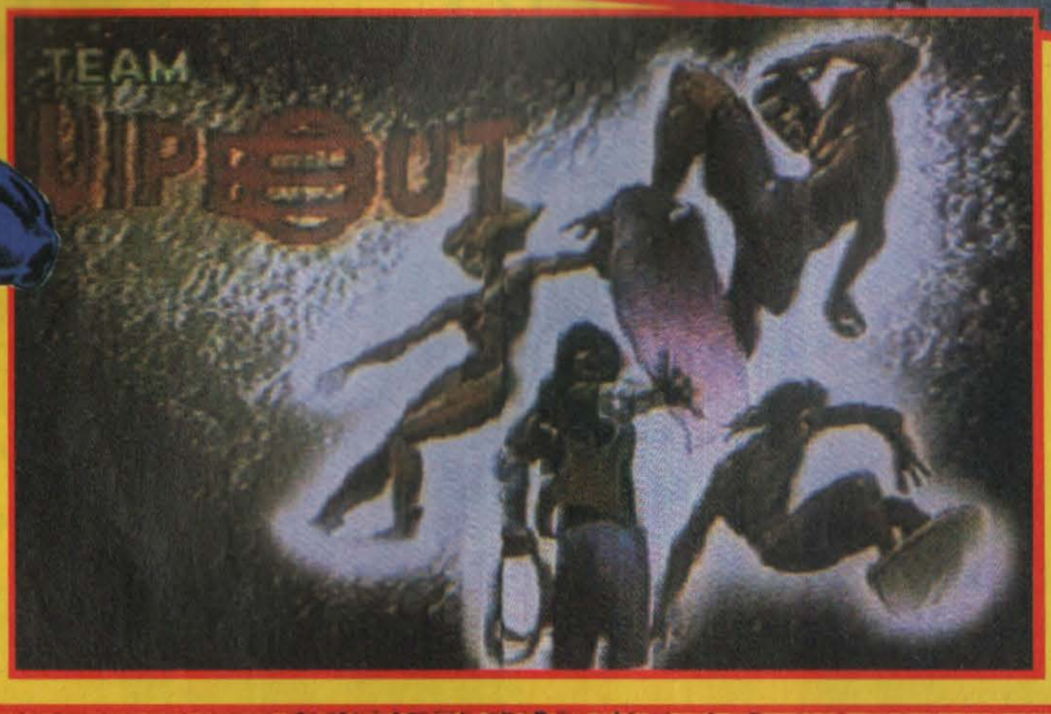
32X	SEGA	SPORTIVO	NOVEMBRE

Ricordate i mitici titoli sportivi multievento della Epyx per C64? Massì, dai, **Summer Games, California Games**... Una delle cose migliori degli anni '80! La Sega riprende lo spirito di quei giochi inserendoli in scenari marini: 32X Estreme include simulazioni di surf e jetski. Check this out, boy!









BLACKTHORNE

32X | **INTERPLAY** | **AZIONE** | **IMMINENTE**

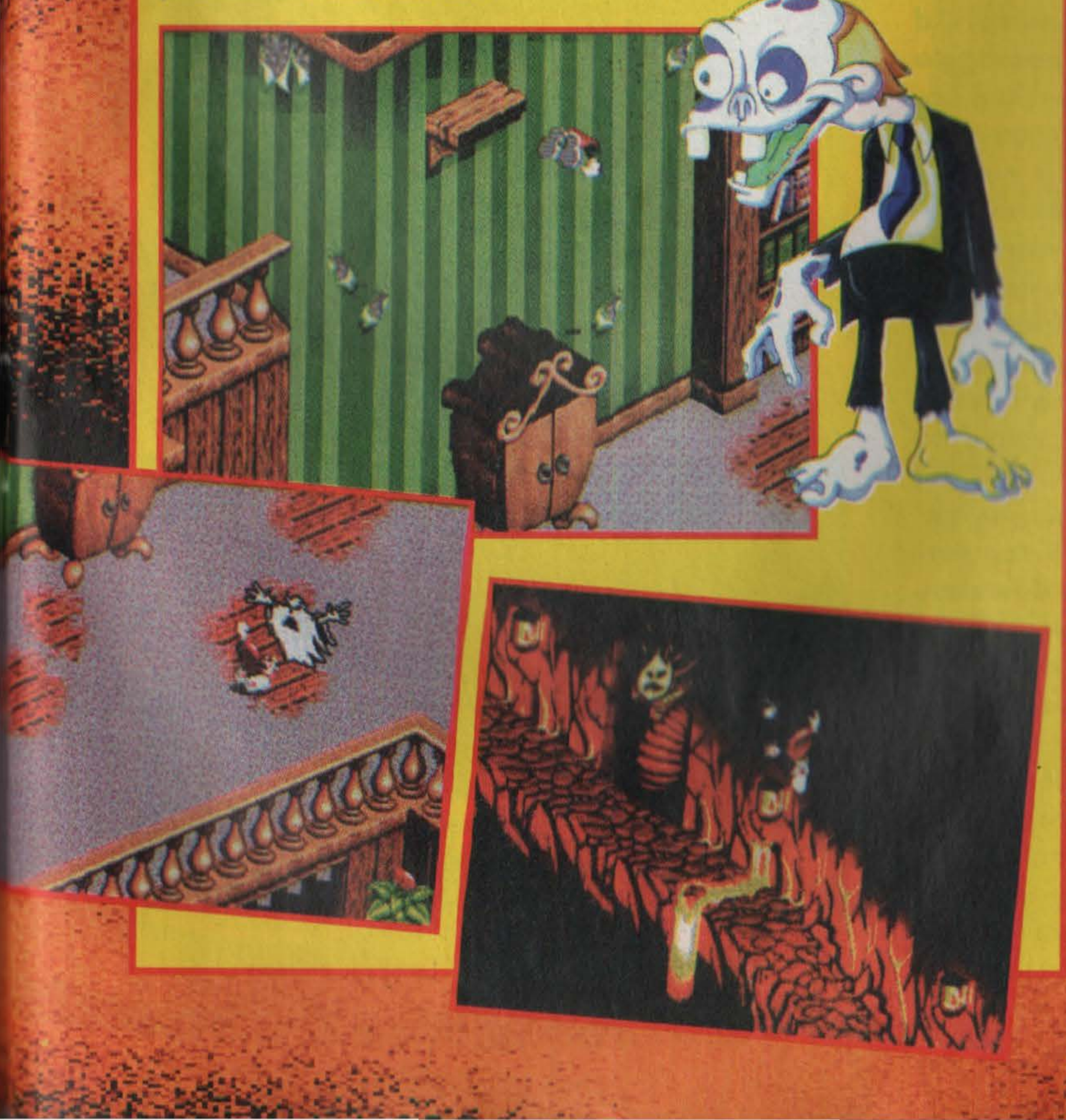
La versione a 32-bit di **Blackthorne**, un ottimo gioco targato Interplay per SNES, vanta sprite realizzati interamente con piattaforme della SGI, una palette di colori massiva (256 on screen) e ombreggiature di grande effetto. Animazioni spettacolari, tipo **Another World**. Il gioco? Ah, sì. È il classico action/adventure a multi scorrimento caratterizzato da una caterva di livelli, trappole e avversari vari. Recensione completa sul prossimo numero di **Mega Console**...



COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD

32X | **VIRGIN** | **AZIONE** | **OTTOBRE**

Avete letto l'anteprima per Saturn? E adesso checkate la versione per 32X. La struttura del gioco è identica e la grafica non è meno massiva. Check it out!



GARF[...] CAUGHT IN





Amanti di gatti, patiti di cartoni e videoplayer un po' babbioni sorridete, perché è arrivato il vostro gioco, quello che per anni avete aspettato e che, una volta alloggiato nel vostro slot, vi terrà svegli e appiccicati al vostro monitor per molte notti

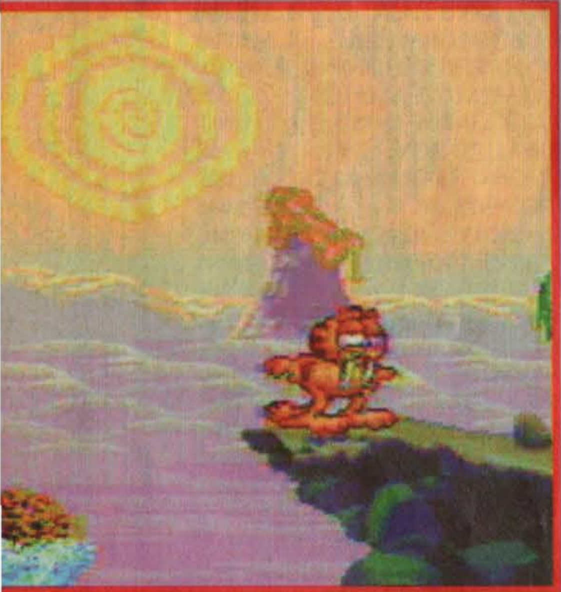
Gli ideatori dei videogiochi sono ormai giunti alla frutta di plastica. Non potrebbe spiegarsi altrimenti la riesumazione di un personaggio tanto odioso, antipatico, privo di qualsiasi spessore in fatto di personalità, presentato sotto un aspetto banale, animato in situazioni stupide e che la sua bella figuraccia videoludica l'ha già fatta qualche anno fa sull'Amiga. Non prendetelo come un fatto personale, è solo che ci demoralizza sapere che la fantasia sia diventata una dote tanto rara. Ad ogni modo non possiamo esimerci dal dare quella che ormai è diventata una sempre più fredda cronaca. Come era facile aspettarsi, **Garfield** sarà protagonista di un platform, all'interno del quale dovrà eliminare i soliti nemici che si frappongono tra lui e l'agognata fine del percorso. Ad intervallare il desolato e sempre uguale paesaggio di piattaforme, saranno presenti diverse sezioni bonus, che a quanto pare dovrebbero essere davvero divertenti. Notizie su giocabilità e sonoro non ne possiamo dare ancora, ma le foto sembrano promettere una grafica sbalorditiva, ivi comprese le animazioni del micione, alle quali è stata riservata un'attenzione esagerata. Insomma, antipatico sì, ma almeno bello. Stesso discorso va fatto per la longevità, che ha dalla sua una lunghezza di area di gioco notevole, meglio apprezzabile se riassunta sotto forma numerica: 33 livelli. Una cifra simile dovrebbe essere più che sufficiente per chiunque, anche se prima di cantare vittoria bisognerà saggiarne la consistenza. Un dato che comunque dovrebbe far riflettere è quello che riguarda le dimensioni del gioco, che potendo vantare una stazza di ben 24 megabittanti si può permettere di auto-elogiarsi fin d'ora. Senza esagerazione, **Garfield**, per grafica e dimensioni, potrebbe seriamente impensierire quei titoli che da troppo tempo dettano le loro assurde regole nel disordinato settore dei platform. Il gioco è completo solo per l'80%, quindi prima di poter giustiz... giudicare il gioco passerà ancora un mesetto. Passo e chiudo!



Ehm, non per essere maliziosi, ma questa schermata mi sembra alquanto equivoca...

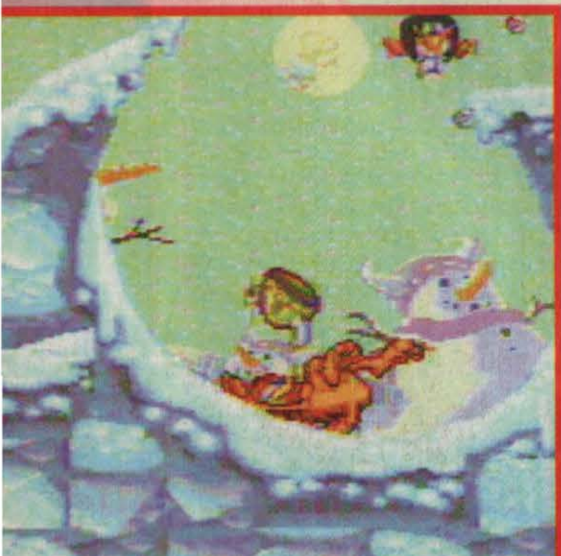


Garphy Bogart scorrazza per la città... Hmm... quella del bianco-e-nero mi sa tanto di già visto...





Cosa cavolo ha in testa quel deficiente di gatto?



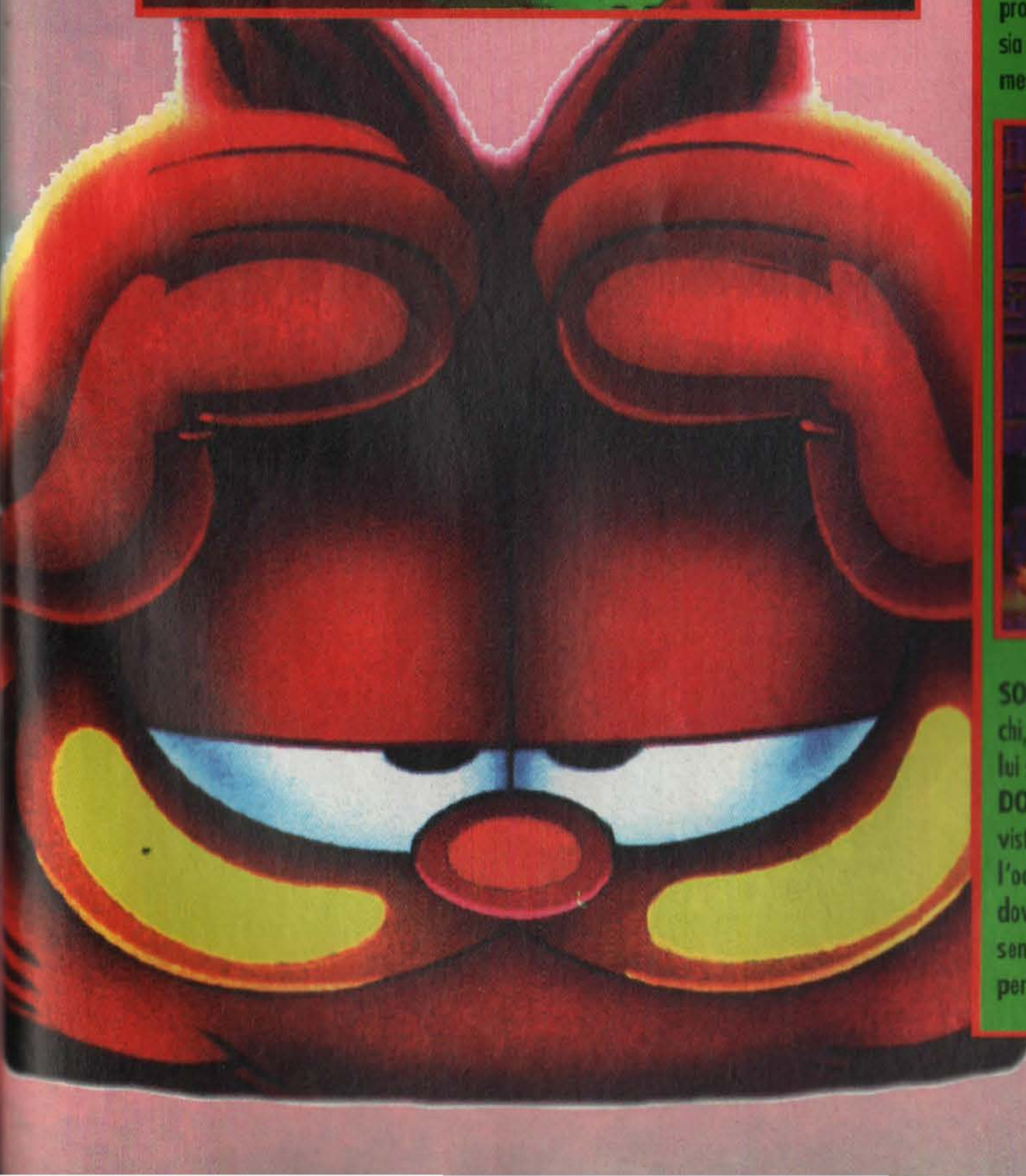


Splendidi 'sti effetti "raggio di luce"... Yawn...









MA QUANTE BELLE BESTIE MADAMADORÈ...

Garfield è solo l'ultimo animale di una lunga serie al quale è stato assegnato il pregevole ruolo di protagonista di un videogioco. Rivediamone alcuni:

FROGGER - Ebbene sì! Uno dei primissimi protagonisti non umani era una ripugnante rana. Le sue animazioni erano limitatissime, ma tuttavia il gioco era piuttosto divertente per I tempi.
NIBBLER - Qualche anno dopo Froggy fu un serpente ad essere protagonista di un videogioco, ma la sua essenza non permette alcun paragone con I titoli attuali. Si tratta comunque di un personaggio molto particolare e perciò degno di nota.
PINK PANTHER - Per ritornare in ambito cartoonesco basta nominare il gioco che la Spectrum Holobyte dedicò alla simpatica pantera rosa circa otto anni fa. Il gioco non era un granché, ma I fan ne andarono matti.



YOGI BEAR - Forse pochi lo ricorderanno, ma ci fu anche un gioco ispirato all'orso che faceva coppia con quel pupazzo di pezza di Bubu. Carina la grafica, ma il gioco era da scannatoio.
TITUS THE FOX - Proprio così, c'è stato anche il turno di una volpe. In realtà era solo una scusa per presentare l'ennesimo platform dalla nuova ambientazione, ma questo penso che ne scandalizzi più nessuno.
TURTLES - Più vicino ai giorni nostri sono I numerosi titoli ispirati alle quattro tartarughe ninja, che tanto hanno spopolato tra gli adolescenti degli anni novanta. I giochi sono tutti dei semplici picchiaduro, ma bisogna tenere conto della natura degli stessi personaggi che con la denominazione di ninja non lasciano spazio ad alcun dubbio.
THE LION KING - Anche il leoncino di questo gioco è ispirato ad un cartone animato. Il fatto di essere un titolo della Disney ha costretto I programmatori a sforzi sovrumani nella realizzazione grafica, affinché sia l'animazione del personaggio, sia la presentazione di tutti gli altri elementi risultassero all'altezza di uno dei più bei cartoni cinematografici.



SONIC - E come potevamo dimenticarci del porcospino più famoso dei videogiochi, che in particolare è il re incontrastato della console a 16-bit di casa Sega? Di lui sapete tutto, quindi vi risparmio ogni tipo di commento.
DONKEY-KONG COUNTRY - Lo so che questo titolo vi manda in bestia, visto che fa parte delle cartucce dei rivali e che purtroppo non avrete mai l'occasione di giocare un titolo simile sul vostro piccolo Megadrive, ma per il dovere di giornalista che mi anima sono tenuto a dare informazione. Così, senza insultarmi troppo, sappiate che anche una scimmia... ho capito, lascio perdere!



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PIATTAFORME

USCITA
OTTOBRE







VIRTUA COP

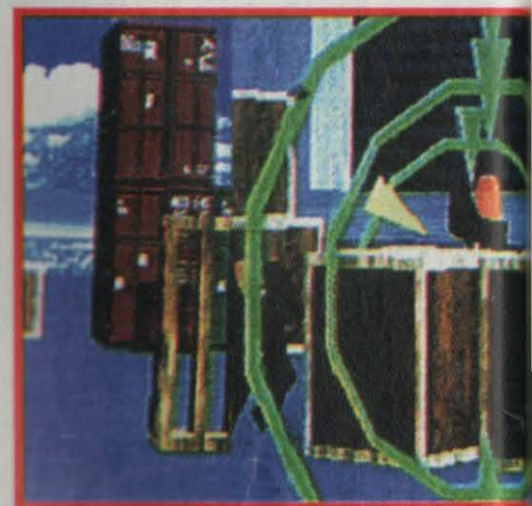


La serie Virtua non smette di stupirci, ma ora la Sega sta veramente esagerando: la qualità è in costante aumento e tra poco dovremo fare dei mutui in banca per stare dietro alle uscite... Questo però non toglie che le interviste all'AM2 ci hanno ormai rotto. Negli ultimi tre mesi ne avrò lette tipo sei, settemila. Ormai a Yu Suzuki si chiede di tutto, dal colore dei calzini e alla marca di brodo preferita. Eccheppalle. E allora beccatevi un'anteprima cattivissima del miglior shooter poligonale della storia dei videogiochilli: Virtua Cop. Grazie a Suzuki e alla sua gang, questo poderoso sparacchino promette davvero grandi cose... Check it out, boy!



Mr. Pink si appresta a scaricarvi addosso il suo caricatore...







Mentre scriviamo, **Virtua Cop** è completo solo al 50% e tuttavia butta alla stragrande. Sviluppato grazie al nuovo sistema operativo del Saturn (vedi **Mega Console #17**), **Virtua Cop** spupazza la bellezza di 60 frames di animazioni al secondo. Tradotto in soldoni: la fluidità dei movimenti è semplicemente incredibbbole. Cosa dire di **Virtua Cop** che non sia già stato profferito? Dunque, è uno shooter che sta a metà tra **Le Iene** di Tarantino e i vari **Lethal Enforcers** della Konami, inzuppato di poligoni e texture mapping fino al midollo. Succhiatelo fino in fondo e avrete una parte nell'**Attimo Fuggente 2: Massacro al College** (con Jason di **Venerdì 13** nella parte del "Capitano, oh Capitano"... NdMBF). Ah, **Virtua Cop** è compatibile con il mouse Sega. Sarà presto commercializzata una pistola laser di ottima qualità, come quella del coin-op, sviluppata direttamente dall'AM2... Ho detto tutto? Beh, allora checkate le foto e cominciate a risparmiare.

UN COLPO E SEI STORIA

Una delle peculiarità di **Virtua Cop** consiste nella possibilità di targettare automaticamente i criminali quando appaiono sullo schermo. Spieghiamoci meglio. Quando i vostri avversari sono pronti a sparare contro di voi, un mirino rosso appare sullo schermo e due barre cominciano a ruotare vero l'alto e verso il basso rispettivamente. Quando le due barre si incontrano, il tarpano apre il fuoco e voi vi beccate il colpo in pieno grugno. Non tutti i cattivi hanno la stessa velocità di reazione e quindi potrete stabilire una gerarchia di annichilimento. Potrà sembrarvi un modo di semplificazione eccessivo, ma vi garantiamo che la giocabilità non ne risente affatto, anzi... Inoltre, se vi garba, potete smazzare il criminale anche senza l'ausilio del mirino... A questo punto mi chiedo qual è la dannata utilità di questo box...



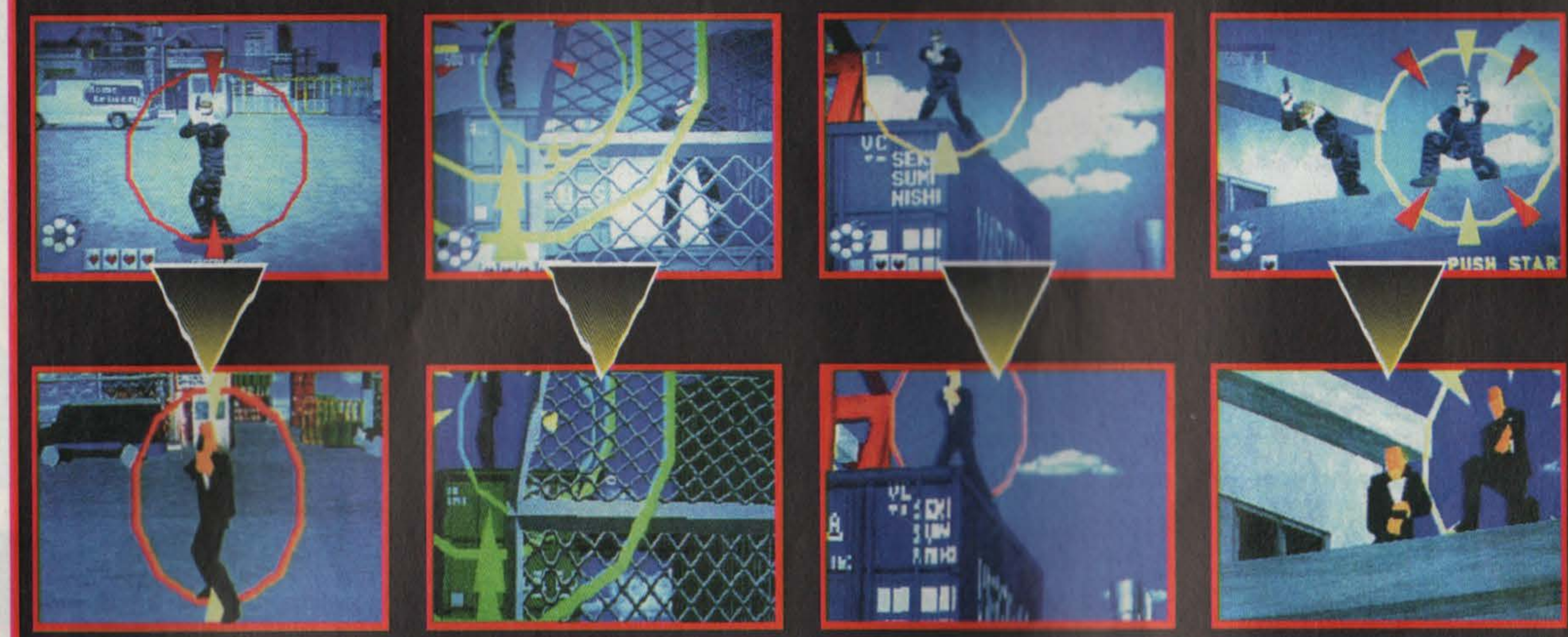

Il cerchio rosso sta ad indicare che vi resta poco tempo per sparare prima che il tarpano vi crivelli...



Il gioco richiede una notevole conoscenza del periodo Barocco e Rococò

HOME VERSION VS COIN-OP

In questa sequenza, potete vedere la differenza tra la versione coin-op e quella per Saturn. O almeno così mi dicono...



VIRTUA COP

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPARATUTTO

USCITA
NOVEMBRE



Il prossimo gioco dell'AM2 si intitola Virtua Ciop ed è un simulatore poligonale di scoiattoli...



...intanto Suzuki è al lavoro su Virtua Coop, uno sparatutto ambientato in un supermercato







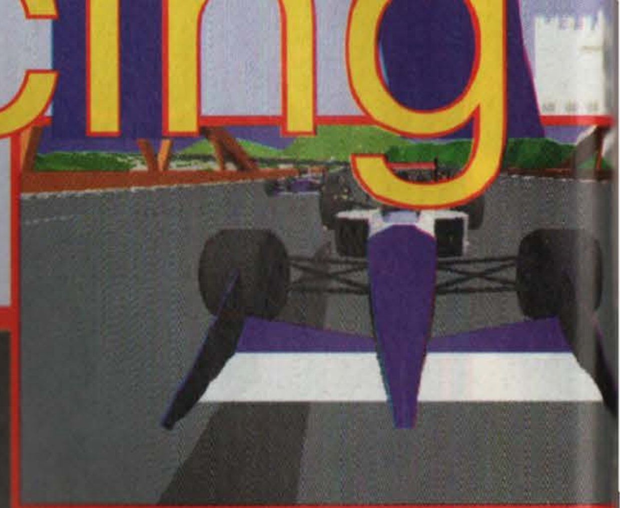
Se la grafica vi sembra in qualche modo spartana è solo perché il gioco è tutt'altro che completo...



Texture mapping a go-go...

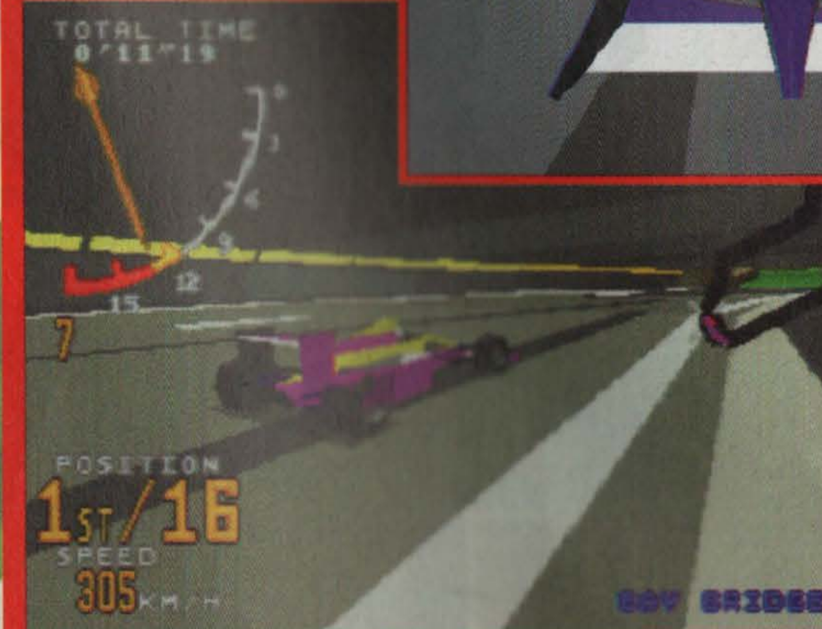
Virtua Racing





Delusi dall'effetto di clipping (i.e. apparizione istantanea di poligoni) della conversione di *Daytona USA*? Smaniosi di confrontarvi con un'altra simulazione di corsa di quelle pimpanti? Beh, fratelli, abbiamo quello che andavate cercando: *Virtua Racing* per Saturn è pressoché imminente e ci pare il caso di presentarvelo in tutto il suo splendore... Mega Console does it better...





Tutto lascia pensare che si tratti di una simulazione di corsa. Voi che dite?

E' un crescendo. Dopo la conversione per Megadrive e 32X, la terza incarnazione del primo gioco di corsa poligonale dell'AM2 arriva sull'ammiraglia di casa Sega con tutto il codazzo di frizzi e lazzi che mandano in brodo di giuggiole persino i nostalgici di **Pole Position.** Tanto per cominciare, precisiamo per la dodicesima volta che il giochillo è stato convertito dalla Time Warner e non dalla Sega come si ostinano a scrivere altre testate che fanno della disinformazione il loro passatempo preferito. Detto questo, va chiarito che rispetto alla versione coin-op - giocabile fin quanto volete, ma ormai un miccino datata - **Virtua Racing** per Saturn spupazza dieci-dico-dieci percorsi, possibilità di partecipare alla competizione contro quindici teams avversari, bananasplit-screen per sfide contro umanoidi vari e un paccaio di macinini in più, come a dire "lo posso". Anzi, io posse. Andiamo a vedere in dettaglio le caratteristiche della versione Saturn in una serie di box esplicativi che fanno tanto "intellettuale". Concludiamo con la rituale promessa che **Virtua Racing** sarà ovviamente recensito alla stragrande sul prossimo numero di **Mega Console.** Se poi non avverrà, la colpa sarà comunque di Fabio d'Italia...





Chiedete e vi sarà Daytona...



Capre, siete della capre. Sedicesimi su sedici... Vergogna...



Virtua Racing è una favola con il volante Sega... C'era una volta...

TRACCIATI E TRANCIATI

Quei marpioni della Time Warner (che tra le altre cose posseggono l'Atari, hmmm...) hanno aggiunto una caterva di percorsi ai miserrimi tre dell'originale, il che ci pare idea tutt'altro che malvagia, no?



AMAZON FALLS
Difficoltà: FACILE
Note: Un grande cerchio, in sostanza...



ACROPOLIS
Difficoltà: difficile
Note: un malvagio tornante vi attende, uh-uh...



SPEEDWAY
Difficoltà: FACILE
Note: un triangolo arrotondato (er...)



DIABLO CANYON
Difficoltà: difficile
Note: curve strette, salite e muretti contro cui spatasciarsi alla grande...



BIG FOREST
Difficoltà: facile
Note: curve belle rotondette, percorso ideale per i possessori di Fiat Tipo



METROPOLIS
Difficoltà: difficile
Note: Strettume insostenibile e insidie strabordanti



BAY BRIDGE
Difficoltà: media
Note: pochissimi rettilinei, ma curve abbordabili



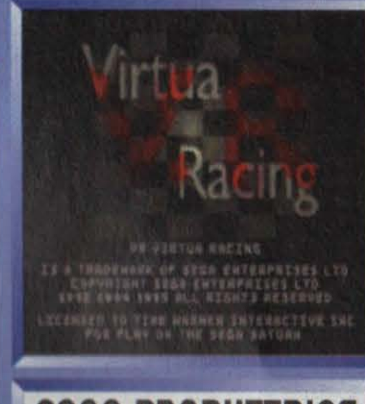
PACIFIC COAST
Difficoltà: esperti
Note: curve a V, come i Visitors...



ALPINE
Difficoltà: media
Note: una teribbbile curva a L...







CASA PRODUTTRICE
TIME WARNER

GENERE
SIMULAZIONE

USCITA
OTTOBRE





LA MACCHINA DEL CAPO HA UN BUCO NELLA GOMMA...

Ma tu guarda. Quei gozzoni della Time Warner hanno pensato bene di aggiungere qualche brum-brum inedito giusto per far morire di invidia i possessori del coin-op... Ehm... Siete sufficientemente svegli per sapere che ogni macchina vanta caratteristiche differenti, quali velocità, controllo etc. quindi tralasceremo questo dettaglio... Burp!



F1
Hmmm, mi sembra una vettura di Formula Uno. Gosh, Batman, ma è proprio come quella del coin-op? Per mille cabinati!



RED CAPRI
Ha rimpiazzato all'ultimo minuto la Blue Ischia. Pesante e poco maneggevole, ma eccezionalmente veloce...



FLASH YELLOW MOTAH
Erano popolari negli anni '70 quando la Durex le ricopriva di adesivi pubblicitari. Soprannominata Johnny, la Motah è adattata a tutte le esigenze. E rimbalza pure.



DRAGSTER
Questo trabiccolo skizza a velocità warp, che ci crediate o meno. Ieri, per esempio, è emerso all'improvviso da un buco spazio temporale in Star Trek Deep Space Nine (e qui skatta il neo dibattito... NdMBF).



GO-KART
Gesù, un go-kart... Ma lasciatelo a quel pandulo di Super Mario il go-kart, ekkekatz. Che ce ne facciamo di questo trappolino quando possiamo pilotare un bolide monoposto o un dragster iperveloce? Misteri della vita...





CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PICCHIADURO

USCITA
AGOSTO

COMIX ZONE

Se siete amanti dei fumetti e state cercando un game che vi permetta di ricalcare le orme dei vostri eroi preferiti nel disperato tentativo di salvare la terra dal solito cattivone di turno buttate un occhio qui sotto. Scoprirete così tutte le novità sull'ultimo trifola zigomi di casa Sega che, una volta tanto, sembrerebbe qualcosa di nuovo ed intrippante. Come si dice guys... Chi ci ama ci segua!



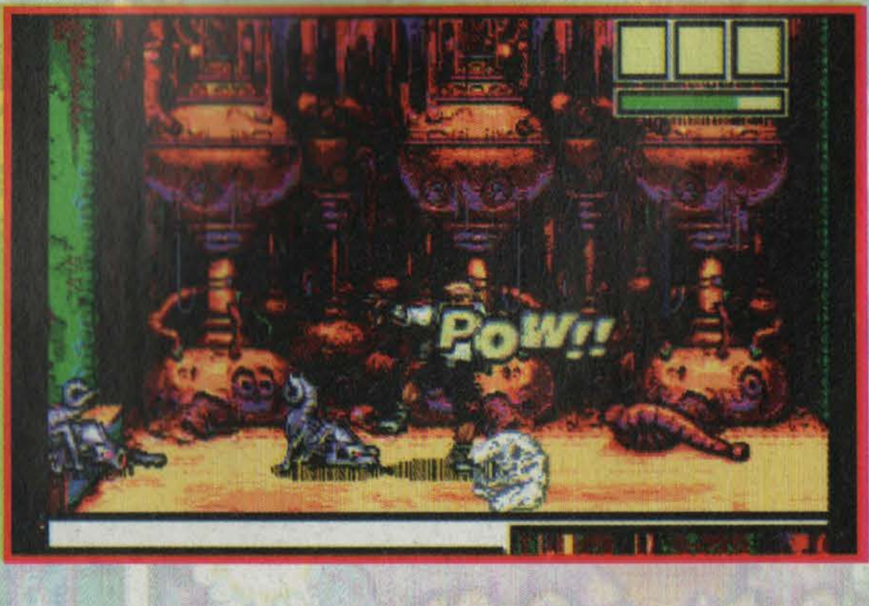


Comix Zone vi vede vestire i panni di un disegnatore di fumetti che si trova sbattuto all'interno del mondo che lui stesso ha creato. La cosa peggiore però è che mentre lui si trova imprigionato in questa nuova dimensione uno dei suoi personaggi più demoniaci e malvagi, Sketch, si trova ora libero nel nostro mondo. A questo punto starà solo a voi scovare il modo per poter tornare a casa sani e salvi e rispedire il cattivone di turno all'interno dei vostri fumetti. Se già di per se la grafica del game riesce a creare un'atmosfera piuttosto cartoonesca l'impressione di trovarsi all'interno di un fumetti viene incrementata dal fatto che la struttura del game risulta composta non da una serie di livelli, bensì da vere e proprie tavole! Il vostro compito sarà ovviamente quello di ripulire ogni sezione dai vari nemici che incontrerete lungo il vostro cammino e una volta fatto ciò vi verrà data la possibilità di accedere a un'altra serie di tavole. Questo fatto rende la struttura di gioco più varia e dinamica rispetto ai soliti beat 'em up a scorrimento consentendo al giocatore di decidere la sequenza degli stage che dovrà affrontare. Per quel che riguarda invece il gameplay vero e proprio bisogna dire che **Comix Zone** ci è sembrato non solo un prodotto molto divertente, ma anche piuttosto semplice ed immediato. Il sistema di controllo risulta infatti dannatamente intuitivo e dotato di una serie di mosse di semplice esecuzione, il che significa che non vi toccherà eseguire dei mega-contorcimenti sul pad per riuscire a tirare un pugno! Molto varia si segnala anche la selezione dei cattivoni che dovrete affrontare mentre una novità piuttosto sugosa sarà data dalla possibilità di utilizzare alcuni elementi presenti nei fondali per realizzare una serie di mosse e colpi totalmente inediti, ma dagli effetti semplicemente devastanti! Un altro elemento che ci ha colpito poi molto favorevolmente è stata la presentazione del game realizzata tramite una serie di tavole che narravano in maniera esemplare i passaggi salienti del vostro involontario ingresso nel mondo dei fumetti. Insomma **Comix Zone** sembrerebbe proprio un titolo non solo ben realizzato, ma che finalmente ci propone qualcosa di diverso dalla solita massa di picchiaduro che ormai soffocano le nostre console da un po' tempo a questa parte. E vai così!










PREPARATI ALLA MADRE DI TUTTE LE BATTAGLIE:
SEGA SATURN V.S SONY PLAYSTATION
VIRTUDO
LA TUA MISSIONE: ESPLORA IL NUOVO MONDO DI VIRTUDO PIENO DI STRABILIANTE DIVERTIMENTO ELETTRONICO, SPERIMENTA LA RIVOLUZIONE STELLARE 32-BIT E CATTURANE I SEGRETI, DOMINA CON LA TUA ABILITA' IL SUO GRANDE POTERE E FALLA DIVENTARE PARTE DI TE STESSO: DA SETTEMBRE FAI ESPLODERE LA TUA VOGLIA DI GIOCARE!
VIRTUDO TI APRE LA PORTA DELL' INCREDIBILE!
VIRTUDO
via Fiamma n° 6 Milano 20129 Tel. 02/ 717274 Fax. 02/ 717274
Vendita al pubblico e per corrispondenza
Art Work: Progettazioni Multimediali Tel. 02/96380575 Tel. 02/96408402 Fax 02/96382511
SATURN
SEGA

NHL HOCKEY



Era ora! Dopo che per mesi abbiamo dovuto sorbirci, per la gioia degli amanti del Sol Levante, soltanto giochi Saturn di chiara ispirazione nipponica ora che il bestione della Sega è stato ufficialmente lanciato anche sul mercato americano, iniziano ad arrivare titolazzi più adatti a chi non ama poi tanto il paese di Shoko Hasahara. Ecco quindi le prime immagini di un gioco tipicamente a stelle e strisce, ma che raccoglie sempre più appassionati anche nel vecchio continente: l'hockey su ghiaccio.

NHL Hockey è una simulazione del famoso campionato professionistico nordamericano, di cui contiene tutte le formazioni originali. Come potete vedere dalle foto è stata scelto uno schema di gioco "alla **Victory Goal**", cercando però di migliorare quelle che erano le pecche, o i punti meno spettacolari di quel gioco. E' stato aumentato il numero delle visuali a disposizione e sono state inserite svariate opzioni di gioco. Dal punto di vista grafico si è puntato molto sulla spettacolarità, con effetti davvero raffinati quali lo zoom in caso di rigore o la panoramica circolare che precede ogni fase di ingaggio. I programmatori non stanno però badando solo alla grafica, ma anche alla sostanza e pezzo forte di questa simulazione sarà la possibilità di giocare in dodici giocatori contemporaneamente. Esatto, avete capito proprio bene, tutti i giocatori in campo, dai portieri alle ali, saranno controllati ognuno da un "umano" diverso! A cosa vi serve imparare a pattinare e prendervi un sacco di mazzate se avete a disposizione una cosa del genere? Naturalmente avrete bisogno delle interfacce per più joypad e non penso sarà molto facile trovare dodici sfegatati disposti a pigiarsi davanti ad un televisore per una partita a hockey, ma nel caso ci riusciate il divertimento è garantito. A detta dei programmatori tutto questo non dovrebbe andare a discapito della giocabilità, che dovrebbe essere caratterizzata da una velocità frenetica. L'uscita è prevista in autunno, quando anche qui da noi il massimo campionato hockeystico starà vivendo i suoi momenti iniziali.

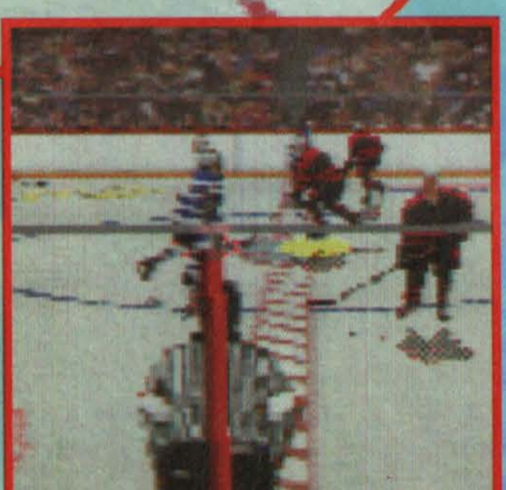


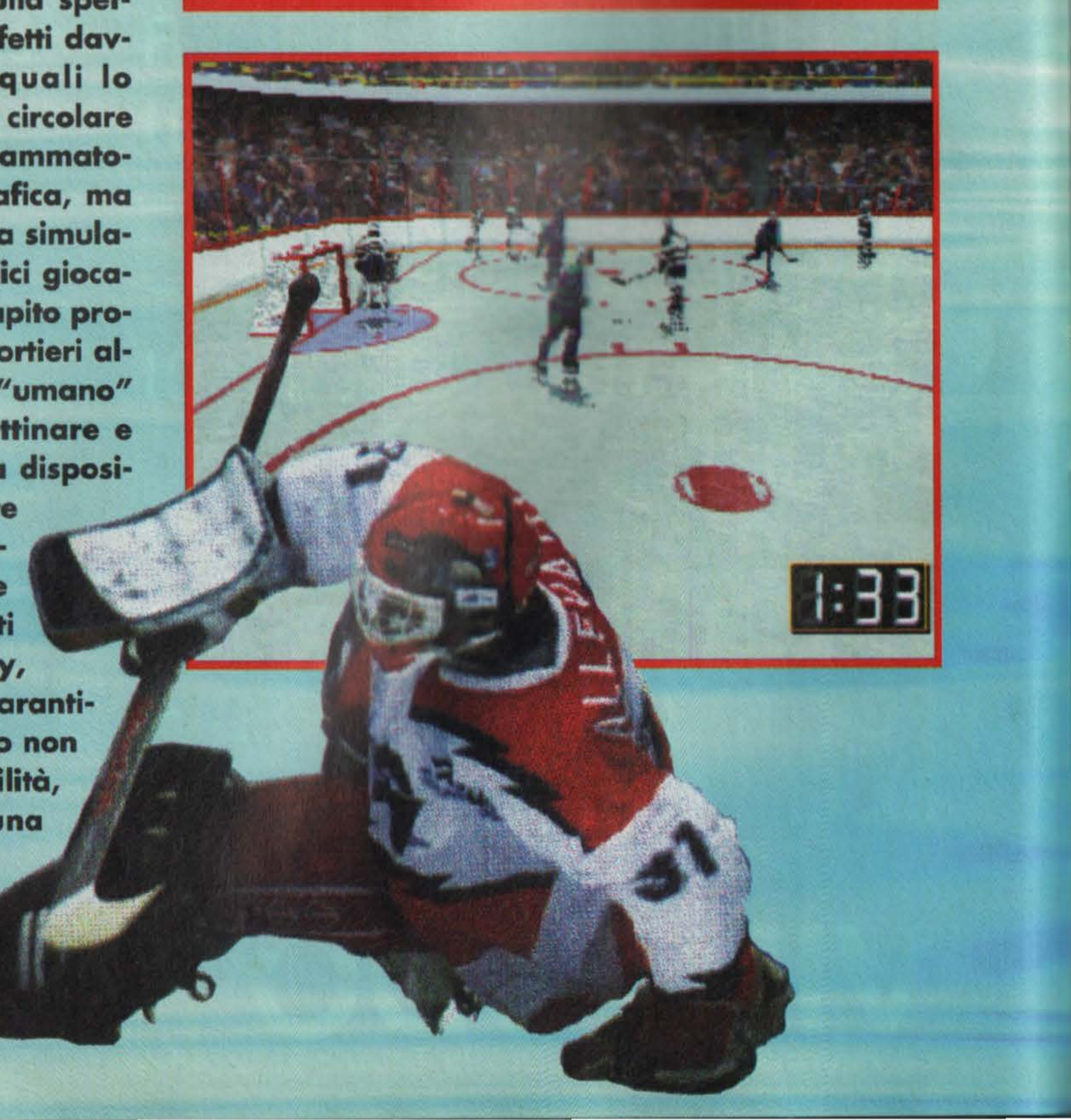
Ci saranno le risse in questo gioco? Solo con la versione finale lo sapremo



La spettacolare fase dell'ingaggio...





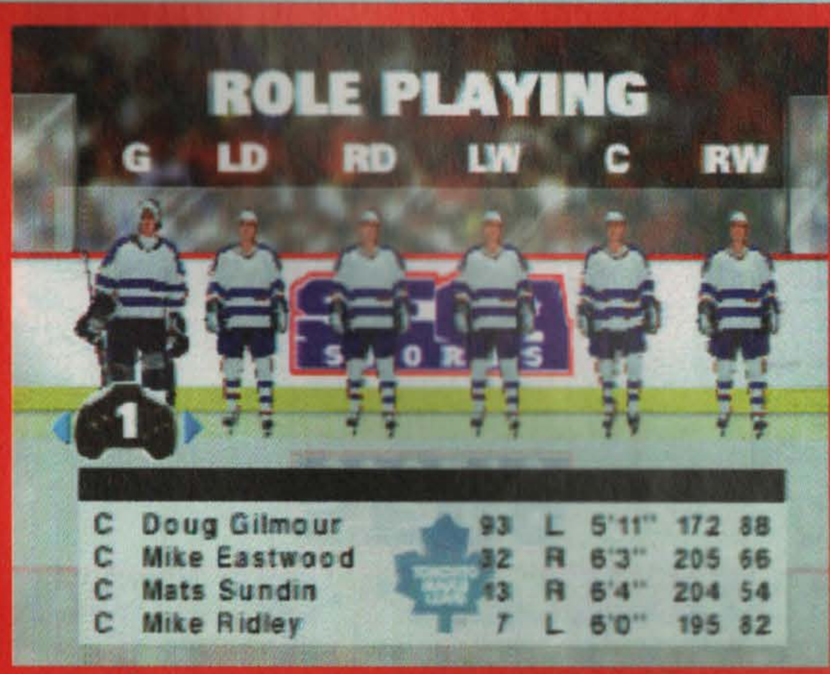


MA C'E' L'ORGANETTO INSOPPORTABILE?

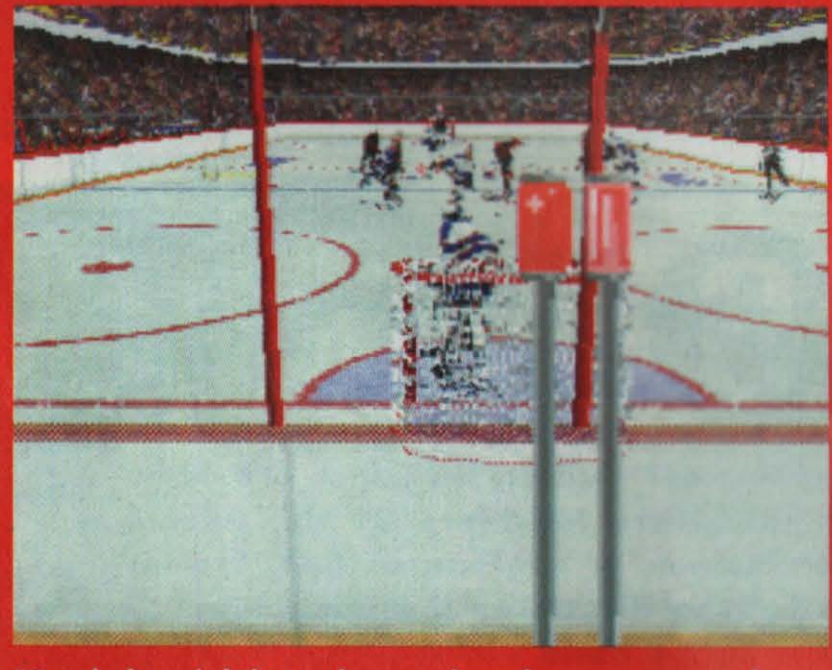
Non siete mai contenti della visuale di gioco della vostra simulazione preferita? Penso che nel caso di **NHL Hockey** non avrete di che lamentarvi. Nella versione definitiva ne verranno infatti inserite una dozzina, compresa quella aerea e quella "da tifoso" in cui seguirete la partita da dietro la balaustra. I giocatori, come in **Victory Goal** sono basati su poligoni, ma, ancora di più in questo gioco, l'uso del texture e altre diavolerie di ritocchi, rendono gli omini particolarmente realistici da vedere in movimento, soprattutto se inquadrati da una certa distanza. Distanza che probabilmente sarà necessario prendere perché se l'azione è così veloce come promettono i programmatori, con inquadrature troppo ravvicinate rischierete di non capire nulla di quello che accade in campo. Un'ultima menzione meritano le formazioni presenti: ci sono infatti tutte le franchigie statunitensi e canadesi della NHL con i loro plurimiliardari campioni, ognuno con la propria scheda e le proprie caratteristiche, il massimo per un patito di hockey!







Ecco la squadra di Toronto schierata. E dire che c'è chi paragona Doug Gilmour a Ferraccioli...

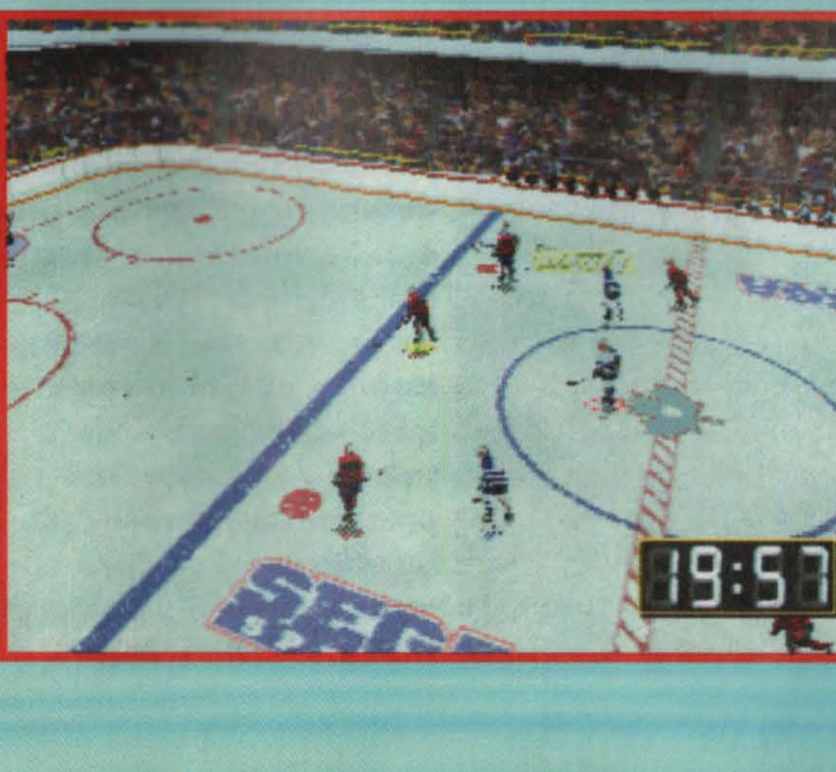


Vista da dietro la balaustra la partita ha un fascino tutto particolare



Il tempo stringe e i Kings di Gretzky non riescono ad avere la meglio su Mighty Ducks...

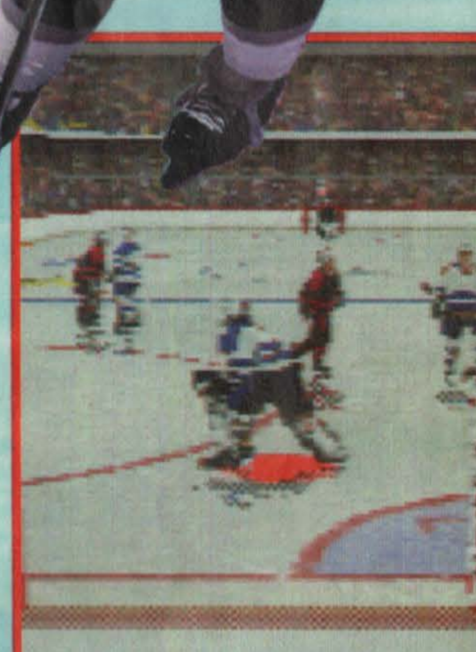




NHL HOCKEY

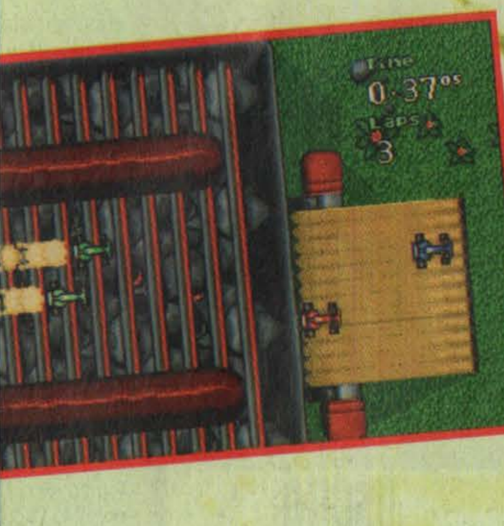
CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
SPORTIVO
USCITA
AUTUNNO







THE ORIGINAL Micro Machines '96 TURBO TOURNAMENT



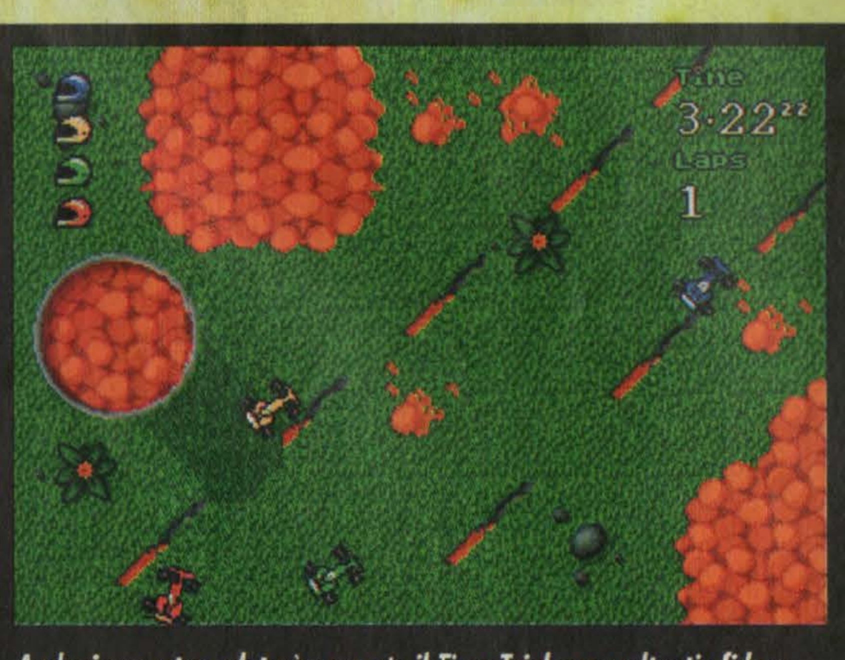
Specchio specchio delle mie brame... Qual è il gioco più bello del reame? Fifa International Soccer? Naaah. NBA Jam TE? Bah, forse... Micro Machines 2? Oh, adesso cominciamo a ragionare! Beh, fratelli, cosa direste se il miglior team di sviluppo della Codemasters, i SuperSonic (un nome che è tutto un programma) fosse al lavoro sul sequel di quell'eccezionale titolo? Mega Console indaga...





Micro Machines 2 è uno dei titoli più giocati di sempre dalla redazione di **Mega Console** ed è anche per questo che la notizia di un terzo episodio ci ha esaltato a dismisura. Gente che si rotola nel fango, si strappa i capelli, piange dalla gioia. E sapete perché? Facile: i SuperSonic hanno annunciato una serie di innovazioni radicali che renderanno ancora più croccante un gioco già quasi perfette. La novità più rilevante sta nella possibilità di costruirsi da soli i propri tracciati, il che accresce non poco la longevità del gioco. Non saremo più limitati a una trentina di percorsi, ma potremo sbizzarrirci ad inventarne un godziliardo. Per ricorrere ad un abusato cliché, l'unico limite è la nostra fantasia... Per chi non avesse mai giocato a **Micro Machines 1 & 2** (vergogna!), diciamo solo che si tratta di un giochillo di corsa basato sulle celebri macchinine microscopiche pubblicizzate ogni tre secondi e mezzo in tivvù. A differenza dei normali giochi di corsa, **Micro Machines** si svolge su tracciati incredibili ricavati da tavoli da biliardo, spiagge, tazze del water... Come il suo predecessore, anche **Micro Machines '96** è una J-Cart, il che significa che include una doppia presa per i joypad nonché una tripla presa per il deretano per garantire il gioco simultaneo a quattro giocatori senza dover acquistare un adattatore ad hoc. Già in **MM2** era possibile giocare in otto e questa incredibile opzione è stata mantenuta anche nell'edizione '96.

Andiamo ora a vedere tutte le novità di questo incredibile titolo, che potrete trovare recensito sul prossimo numero di **Mega Console** sempre che qualcuno trovi il tempo di staccarsi dallo schermo...



Anche in questo update è presente il Time-Trial per esaltanti sfide a cronometro...

TUTTA LA VERITA' SUI NUOVI CIRCUITI!

Alcuni dei tracciati inediti di **Micro Machines '96** sono veramente appetitosi e spupazzano una grafica assai più definita e vivace dei precedenti episodi. Al momento di andare in stampa abbiamo potuto visionare alcuni scenari come, "Carry on Camping", che si svolge tra tende, barbecue e salsicciotti e "Gymnasium", che vi porta in una poderosa palestra frequentata da body builders professionisti. Rispetto al secondo episodio, l'edizione '96 può vantare una maggiore interazione con il background e un sacco di insidie in più. Tra gli altri scenari, segnaliamo:



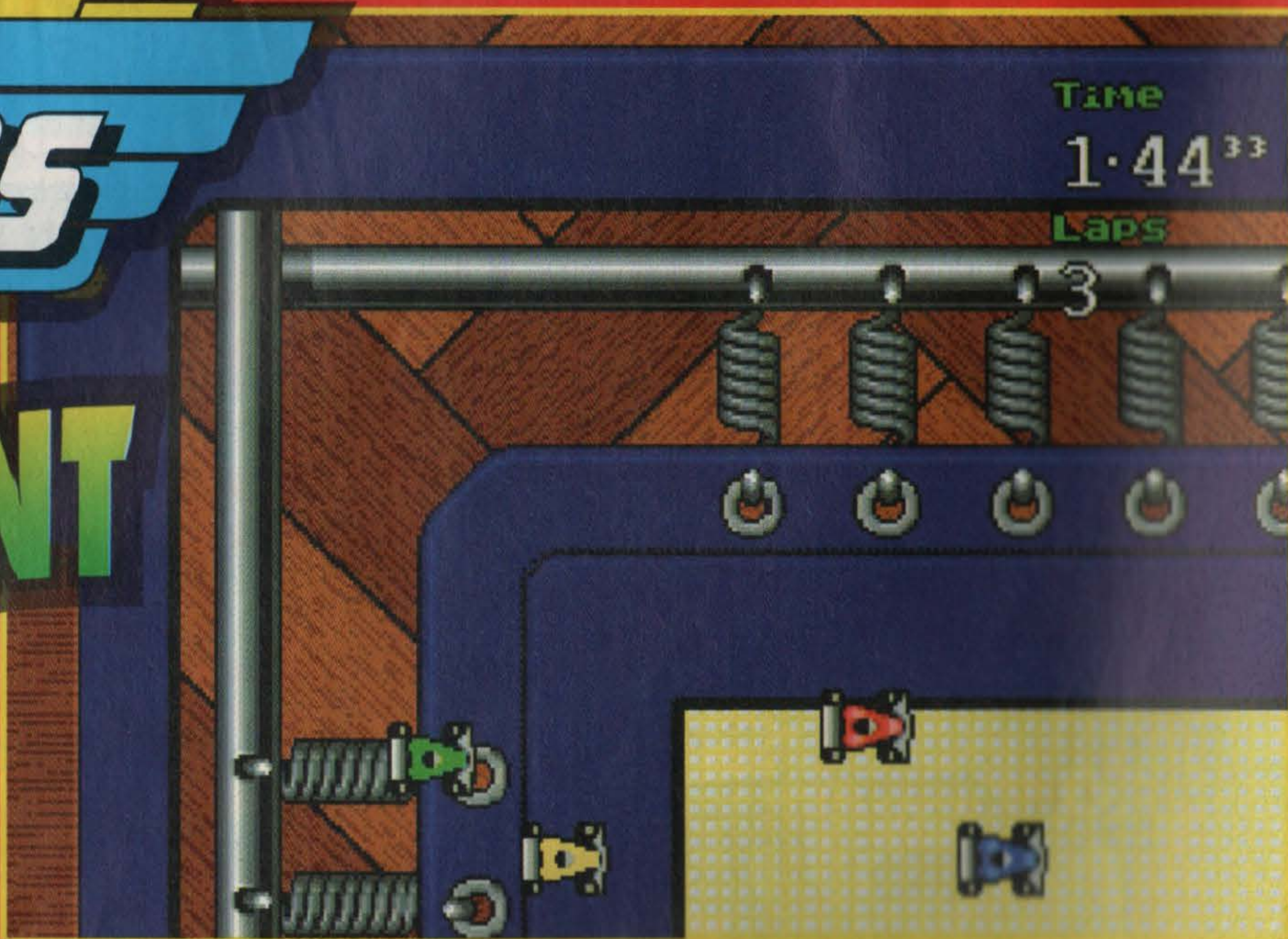
LABORATORI SCIENTIFICI
Lavelli ricolmi di sostanze più o meno tossiche e occhiali di protezione... Attenti alle esalazioni!

PLASTICO DEL TRENINO
No way! Potrete guidare autovetture della polizia a sirene spiegate! In questo scenario dovrete vedervela con trenini giocattoli e binari insidiosi... Stand by me docet.

INSEGUIMENTI IN CORRIDOIO
Corsa ultra veloce a bordo di jet in una sorta di corridoio caratterizzato da curve a gomito... Galattico!

ACQUARIO
Ancora in fase iniziale di sviluppo, l'acquario dovrebbe apportare una novità sostanziale nella saga di **Micro Machines**: sfide subacquee. La CodeMasters intende farne uno dei tracciati più complicati...

MI FAI GIRARE LA TESTA



Il numero di tracciati disponibili è 65! Uao! Un terzo in più rispetto a **Micro Machines 2** e tre volte tanto rispetto al primo episodio. Quaranta percorsi sono completamente inediti. Ogni scenario include tre o quattro tracciati aggiuntivi. Richard Eddy, leader dei SuperSonic, ha spiegato che molti giocatori non hanno nemmeno giocato i tracciati avanzati di **MM2** perché il gioco diventava impossibile e di conseguenza hanno deciso di recuperarne qualcuno, modificandone sensibilmente la struttura...



MUTTLEY, FA' QUALCOSA!

Un sacco di partite a Micro Machines 2 si concludevano inevitabilmente in litigi interminabili con l'avversario umano. La tentazione di sbatterlo fuori gara facendolo precipitare da un burrone con un tamponamento ben assestato ha mietuto più di una vittima. Questa caratteristica è stata ripresa e, se possibile, intensificata in MM2 '96. Tra l'altro, il gioco include una serie di novità che farebbero la gioia di Dick Dastardly (che si vocifera abbia partecipato al progetto in veste di consulente), tra cui warp spazio-temporali, speed-boost (acceleratori), scorciatoie e ribaltatori (i.e. interruttori che invertono specularmente il tracciato). Non vediamo l'ora di mettere le mani sopra... al nostro avversario, eheheheh!











Il gioco sarà disponibile alla fine di ottobre solo per Megadrive...



...ma si vocifera che la CodeMasters abbia intenzione di realizzare un versione Deluxe anche per Saturn!!!

Micro Machines '96 Turbo Tournament

CASA PRODUTTRICE
CODE MASTERS

GENERE
AZIONE

USCITA
OTTOBRE '95



Micro Machines '96 rilancia la moda dei Construction Kit di ottobittiana memoria.



Penelope Pitstop e Rufus il boscaiolo in un momento della gara più pazza d'America...

MOLLA L'OSSO, FACCIO IO!

La possibilità più esaltante di **Micro Machines '96** e che dovrebbe garantire all'ultima fatica della CodeMasters un successo di biomassiche proporzioni consiste nel construction kit che vi permette di creare scenari su misura e di salvarli grazie alla classica battery back-up inserita nello cartuccia. Per facilitare le operazioni di salvataggio, la casa inglese ha raddoppiato la RAM di memoria della batteria di memorizzazione, in modo tale da garantire lo storing di almeno dieci tracciati. Se questo non vi bastasse, potete sempre convertire i parametri del vostro tracciato personalizzato in password, il che vi garantisce infiniti salvataggi, o giù di lì. Suona complicato? Naaah, è di una facilità preoccupante. **Mega Console** vi spiega in cinque semplici passaggi come sfruttare l'editor di **Micro Machines '96**... Check it out!



PRIMO:
LA MACCHINA

Quest'opzione vi permette di configurare il macinino secondo le vostre esigenze grazie a una serie di parametri apparentemente inesauribile. Colore della carrozzeria, velocità, controllo e accelerazione sono solo alcuni degli elementi che potete modificare a vostro piacimento...



SECONDO:
CONDIZIONI CLIMATICHE

In questa edizione sono state aggiunte condizioni metereologiche variabili, quali pioggia, neve, vento etc. Inutile aggiungere che il kit vi permette di costruire gli scenari inserendo



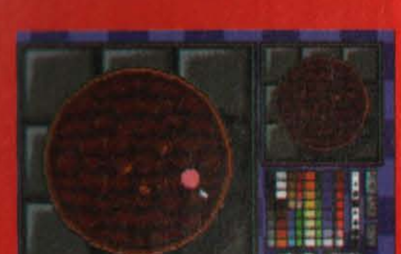
TERZO:
ELEMENTI EXTRA

Volete aggiungere vortici o falò per complicare un po' la vita ai corridori? No problem. Il kit vi permette di fare anche questo. Mettete quanti ostacoli vi pare, tanto paga la CodeMasters...



QUARTO:
OGGETTI SPARSI

Non ci sono abbastanza ostacoli? Che ne direste allora di inserire barriere e ostruzioni? Il menu include decine e decine di ostacoli...



QUINTO:
MODIFICA SCENARIO

Non vi garba il fondale? Tranzilli, basta un click del joypad e lo cambiate. Volete aggiungere uno strato di parallasse? Idem con patate. Vi piacerebbe modificare uno scenario già esistente? Beh, cosa state aspettando?







Un tempo le gazzose si bevevano e basta. Oggi si giocano, dalla prima all'ultima bollicina. Cool Spot, l'eclettica mascotte della Seven Up, è di nuovo protagonista di una avventura elettronica che si annuncia apocalittica al cubo, prevista per Saturn e 32X. Mega Console ve la presenta con l'abituale tempismo e - burp! (scusate, tutta colpa dell'anidride carbonica...) - er, mandate la sigla, via...

Flashback: la Capcom annuncia **Street Fighter: Championship Edition** per Megadrive. Saturno non è che uno dei nove pianeti del Sistema Solare e il Master System ha ancora un presente, se non addirittura un mezzo futuro di fronte a sé. A quei tempi, un tizio alto un metro e novanta di nome Perry, David Perry, stava vivendo i suoi quindici minuti di gloria con un platform per Megadrive intitolato **Cool Spot** terribilmente convenzionale, ma incredibilmente giocabile. Sono trascorsi due anni e mezzo. Ne è passata di acqua sotto i ponti da allora: il Piemonte è stato inondato e l'Italia è persino riuscita a perdere i Mondiali di Calcio negli States. La cosa bella è che solo sei mesi dopo l'uscita di **Cool Spot**, la Virgin aveva spacciato per imminente il seguito, ma, per una serie di motivi tecnici (tra cui la dipartita di Perry, fuggito negli States per fondare la Shiny Entertainment) **Cool Spot 2** rimase sospeso nel limbo per parecchio tempo. Ora la Virgin ha finalmente terminato il sequel di quel giochillo, senza l'aiuto di Perry Naso, che si ha aperto un allevamento di vermi... La prima bruschetta che salta all'occhio è che, rispetto all'originale, **Cool Spot 2**, presenta una struttura completamente rinnovata: da classico platform bidimensionale, **Cool Spot 2** è diventato un action-game isometrico, sottotitolabile con "Quando **Zaxxon** incontra **Head over Heels**". Il 2D, come i pantaloni a zampa d'elefante, ha fatto il suo tempo. Per fortuna. Un primo playtesting a Los Angeles, dove il gioco è stato presentato per la prima volta, ci ha positivamente impressionato. **Cool Spot 2** è previsto esclusivamente per le piattaforme a 32-bit della Sega, ovvero Saturn e 32X. Le foto di queste pagine sono tratte dalla versione Saturn. Il gioco è stato sviluppato dalla divisione americana della Virgin ed è, mentre scriviamo, completo al 60%. Ma ora basta parlare: andiamo a vedere il giochillo da vicino, vi va?





A metà tra Indiana Jones e il trenino di Paperino...



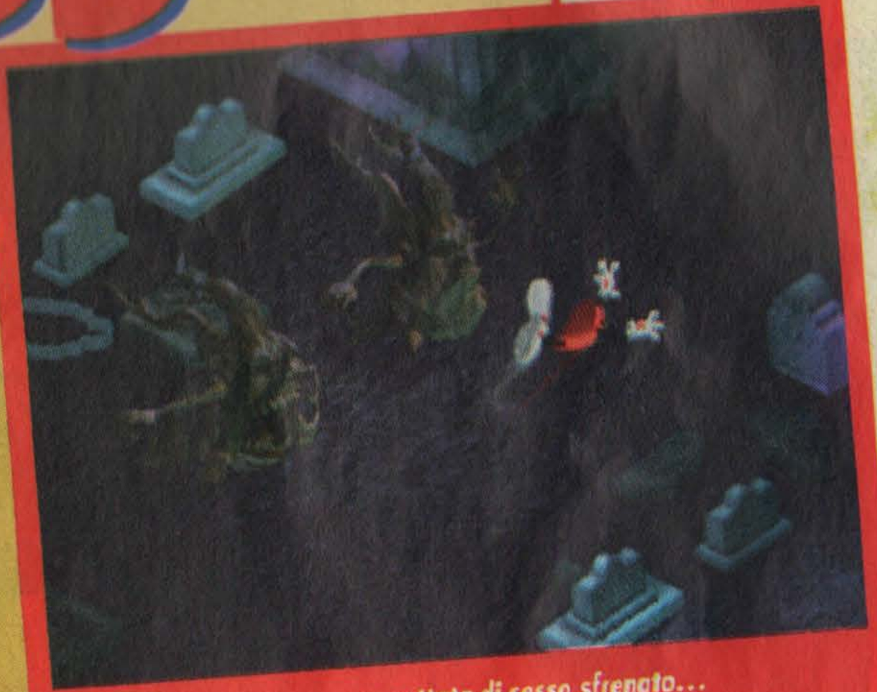
Tiffany non può accettare che la differenza di età possa costituire un ostacolo per l'amore che prova per Spot...



Le voglio anch'io le scarpe di Cool Spot. Sul serio

SPOT TO HOLLYWOOD





Cool Spot si prepara per una nottata di sesso sfrenato...

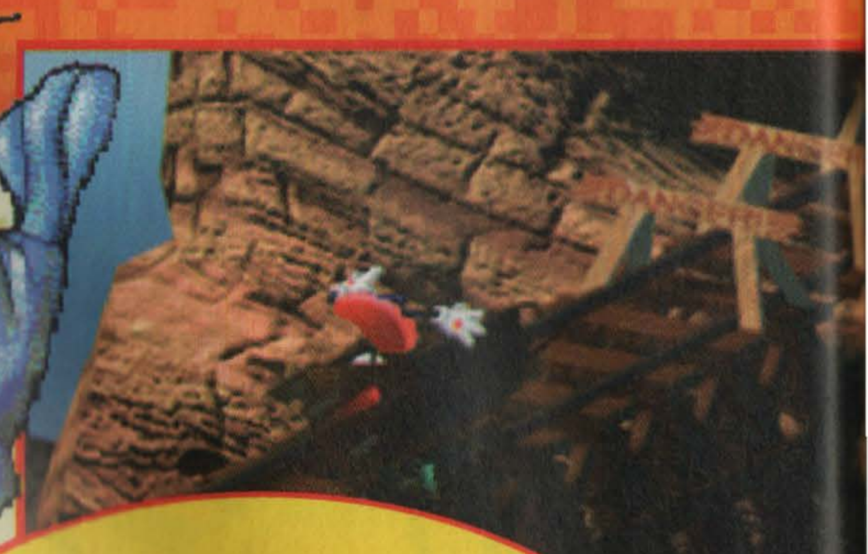


VADA VIA IL COOL SPOT

Il gioco si apre con un'introduzione completamente renderizzata semplicemente spettacolare. La scena si svolge nella stanza di proiezione di un cinema. Primo piano su **Spot** che si stacca da una lattina di Seven Up e comincia a deambulare con aria disorientata. Colpo di scena: all'improvviso il proiezionista fa il suo ingresso in sala. Carrellata: **Spot** corre a cercare un nascondiglio, per evitare di essere visto e riappiccicato alla lattina... Ma il nostro eroe finisce nella cinepresa e, nella migliore tradizione di film come **La Rosa Purpurea del Cairo o Last Action Hero**, viene catapultato nel film che si sta proiettando in sala. Qui comincia il gioco vero e proprio, caratterizzato da sette livelli che equivalgono a corrispondenti generi cinematografici. **Nei** panni di **Spot**, dovrete cercare di uscire dal film prima che finisca la pellicola... Popcorncocacolapatatine...







FILM INTERPASSIVO

I livelli isometrici di **Cool Spot 2** costituiscono la parodia di una serie di celebri film. Il primo di questi fa il verso a pellicole del calibro di "Il pirata dei Caraibi", "L'Ammutinamento del Bounty" e del suo sequel, "I ribelli del Mars". In questa sezione incontrerete squali giganti, un marinaio con una gamba di legno che si chiama Pietro (la gamba o il marinaio?) e pennoni per scrivere libroni. Attualmente il gioco è completo solo al 60%, e la sequenza dei vari livelli è ancora da decidere. In ogni caso, gli stages in fase di sviluppo sono: horror, fantascienza, avventura, con riferimenti e citazioni a film quali **Dracula, Alien, Frankenstein, Indiana Jones** et similia... C'è persino il livello di **Jurassic Park** (vedi foto), qui ribattezzato Triassic Park. Semplicemente esilarante...



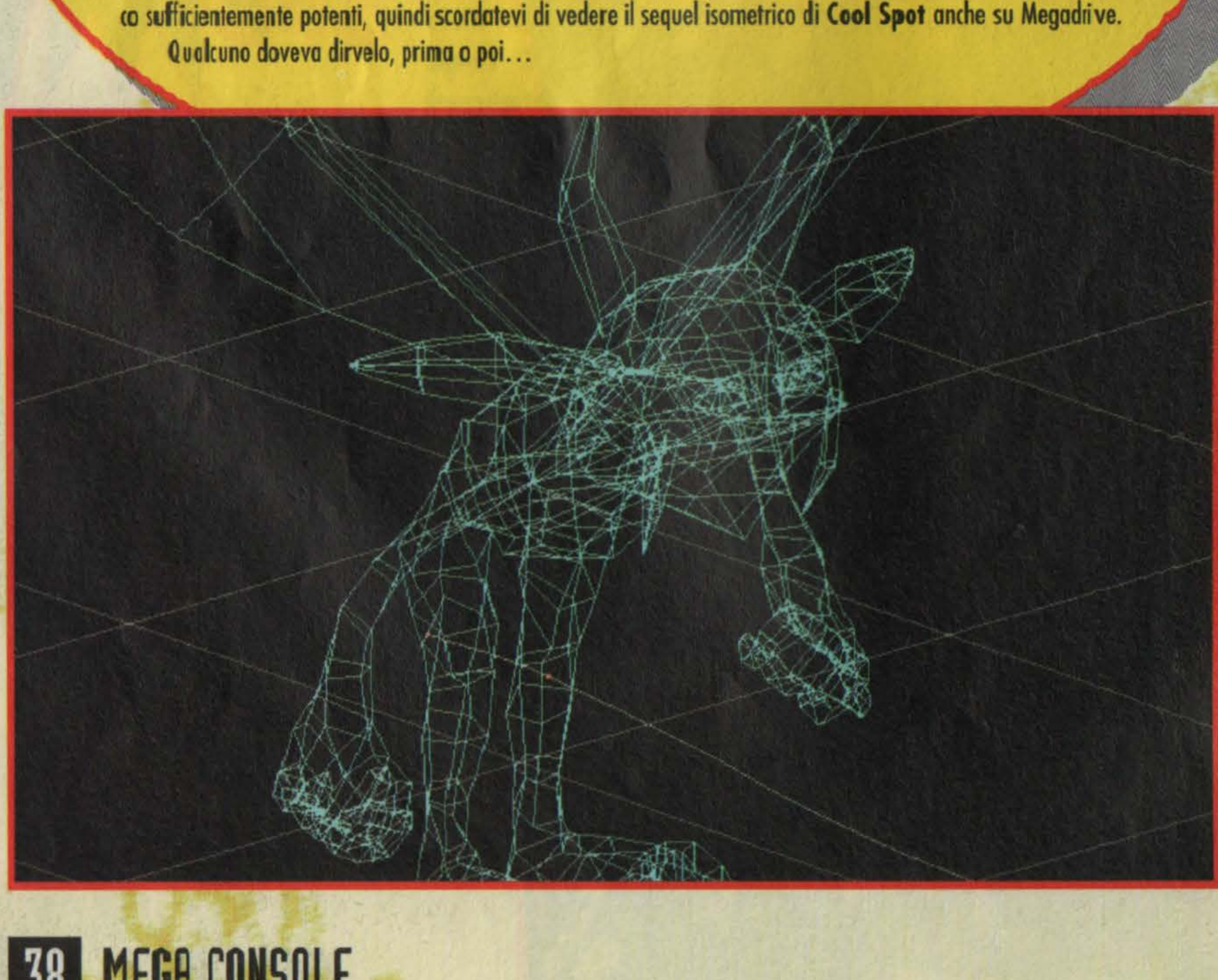




Ecco cosa succede ad un albero dopo un anno di piogge acide

RENDERIZZO L'IDEA?

Dimenticatevi del piattume bidimensionale di **Cool Spot**. Il pischello non è più un semplice sprite semovente. Nossignori, l'avvento del Saturn ha reso possibile un'evoluzione grafica radicale del nostro eroe. Grazie alle ormai abusate piattaforme della Silicon Graphics, i simpatici tizi della Virgin US hanno creato una serie di personaggi completamente renderizzati, tra cui svetta, ovviamente, **Cool Spot** in 3D. Partendo da una serie di schizzi su carta, i programmatori hanno quindi sviluppato le loro idee su schermo, utilizzando package grafici decisamente sofisticati. Uno di questi è **3D Studio**, che, guarda caso, ha permesso la creazione di **Cool Spot Goes To Hollywood**. Questo processo non può che essere implementato su macchine da gioco sufficientemente potenti, quindi scordatevi di vedere il sequel isometrico di **Cool Spot** anche su Megadrive. Qualcuno doveva dirvelo, prima o poi...





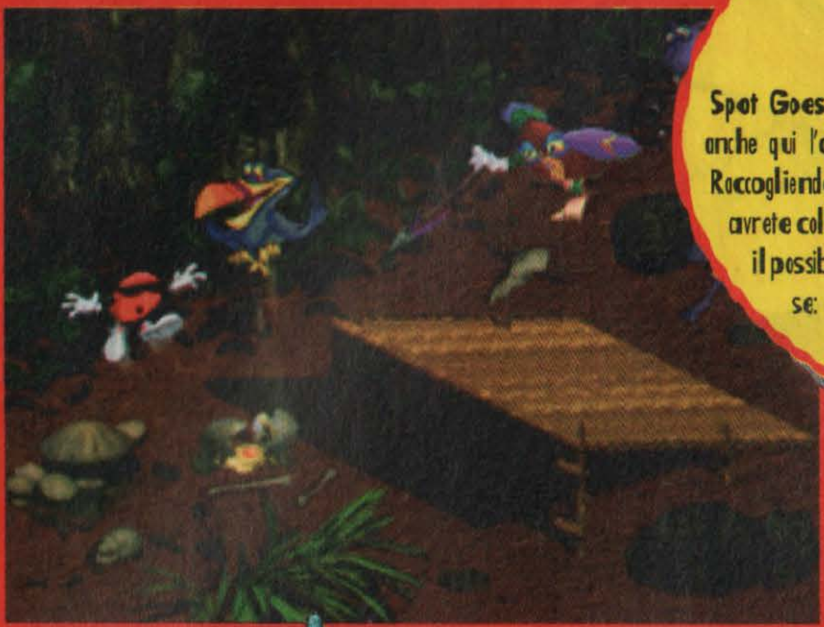
Non mi sembra una buona idea usare un'ascia per tagliarsi le unghie dei piedi...





MISSIONE IMPROBABILE

Spot Goes To Hollywood è un titanico action game da 40 livelli. Come nella versione a 16-bit, anche qui l'obiettivo principale sarà quello di completare ogni stage nel più breve tempo possibile. Raccogliendo i pirolini rossi disseminati nei vari schermi, guadagnerete punti bonus e quando ne avrete collezionati 100 (di pirolini, non di punti), guadagnerete una vita extra. I cattivi faranno il possibile per stroncare la vostra esistenza virtuale e sarebbe sorprendente se così non fosse: fatto sta che dovrete incontrare alberi satanici, pirati e fantasmini. Il gioco includerà anche delle sezioni puzzle giusto per movimentare un po' l'azione (o per rallentarla, il che è lo stesso). Cose belle...



Non chiedete, non ho la minima idea di che cacchio stia succedendo qui...

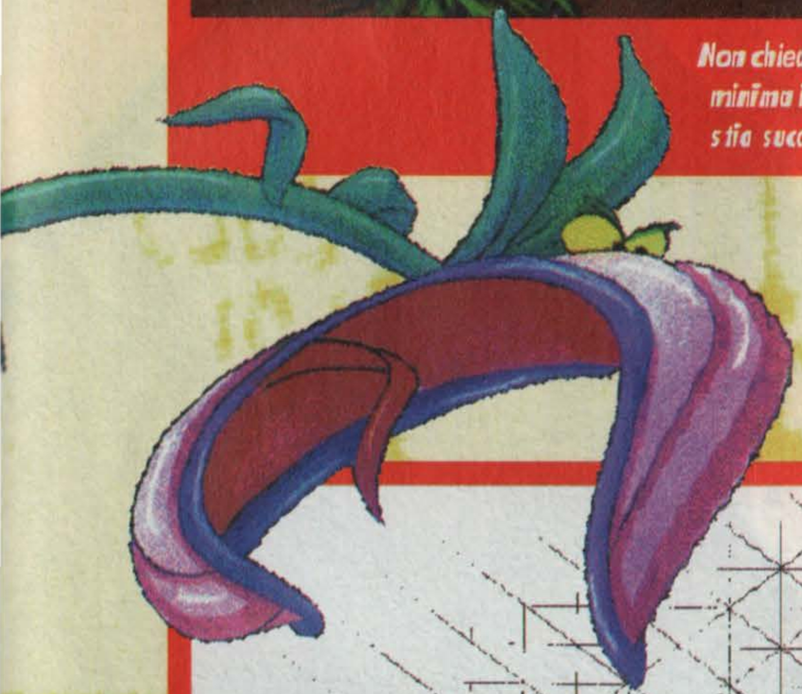


CASA PRODUTTRICE
VIRGIN

GENERE
AZIONE

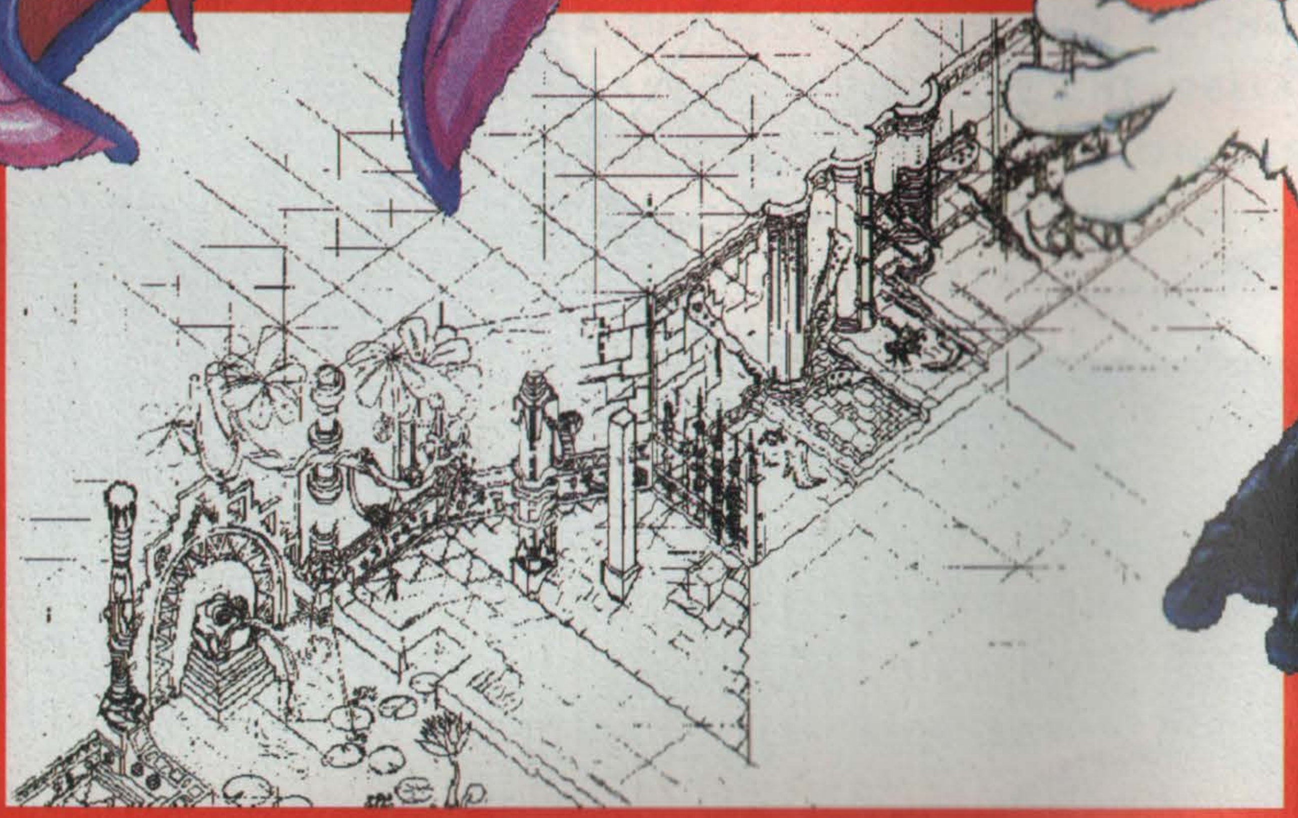
USCITA
OTTOBRE







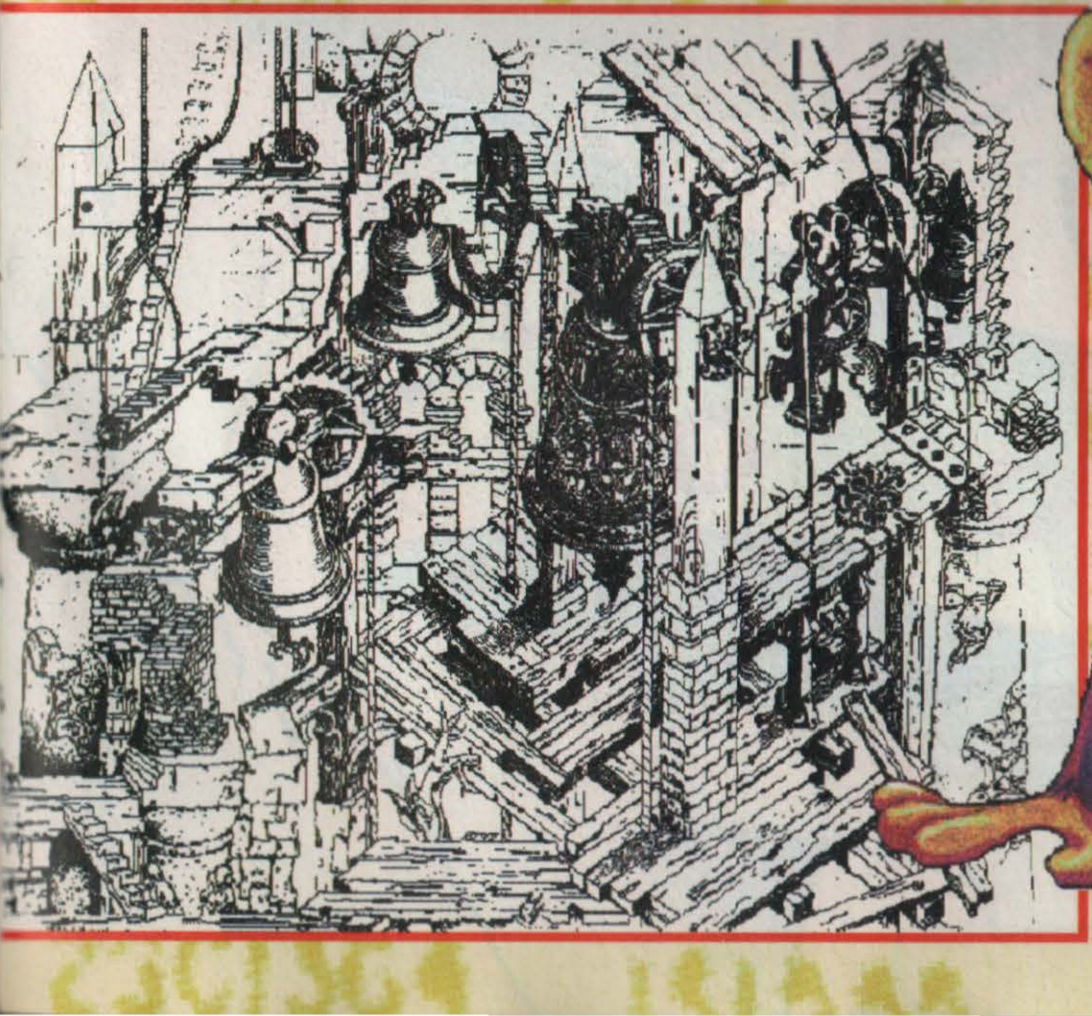




Dalla carta alla cartuccia, ahahahahahahaheh. Er...

SE UNA VOLTA NON BASTA, RICILATE...

Prima di passare alla programmazione vera e propria, i simpatici programmatori di **Cool Spot** hanno pianificato l'intero progetto su carta. Tutti i personaggi, gli stages, i bonus, sesso droga e rock'n'roll, sono stati disegnati su comunissimi fogli, che come sapete, non hanno bit e nemmeno RAM. Dopo aver ricevuto il voto dalla maestra per i loro lavoretti, i simpatici programmatori hanno cominciato a pigiare a caso una serie di tasti, sperando di ricavare un gioco per Megadrive. Beh, ci credereste o meno, un giochillo stava venendo fuori davvero, ma poi quei bontemponi della Sega cosa ti fanno? Track, lanciano un Saturn dall'oggi al domani. I simpatici programmatori si guardano in faccia e concludono che "così non vale però". Allora uno della cricca chiede: ma perché non facciamo direttamente la versione Saturn e scrappiamo quella a sedici bittanzi? Ganzo! Hanno risposto tutti i simpatici programmatori e il codice fino ad allora sviluppato su emmedì è stato trasferito su Saturn, grazie alle macchine della SGI, fino ad allora impiegate semplicemente per fare il caffè. Conclusione: i megadrivers se lo pigliano in quel posto, mentre i saturnosi gongolano, eheheheheh... E sapete perché rido? Perché ho un Saturn, ahahahahaahhhhhhahhaahhahahahahahahhhh...







SE APRI LA MENTE ALLA POTENZA DI PLAYSTATION POI È DURO RICHIUDERLA.

FAI ATTENZIONE, MOLTA ATTENZIONE. PLAYSTATION È COMPLETAMENTE DIVERSO DA TUTTI I VIDEOGIOCHI CHE HAI AVUTO PER LE MANI FINORA. STIAMO PARLANDO DI POTENZA. DI UNA POTENZA CHE È DI 5 MICROPROCESSORI CUSTOM RISC CON GRAFICA 3-D GENERANTI PIÙ DI 1 MILIONE DI POLIGONI PER SECONDO, COLLEGATI AD UN DRIVE CD-ROM DOPPIA VELOCITÀ. COME LO ACCENDI È UN FLASH ALLUCINANTE. E NELLA TUA STANZA, ALL'IMPROVVISO, HAI TUTTO, SENZA DOVER SPOSTARE I MOBILI. 16.8 MILIONI DI COLORI TI ENTRANO IN TESTA PRIMA DI PASSARE DAI TUOI OCCHI. LA GRAFICA 3-D ANIMATA IN TEMPO REALE TI FA PENSARE CHE NULLA È IMPOSSIBILE. E PROPRIO IN QUEL MOMENTO REALIZZI DI NON ESSERE SOLO IN UN MONDO DIVERSO, MA PROPRIO IN UN'ALTRA GALASSIA, IN UN ALTRO UNIVERSO. E OLTRE A PSICHEDELIZZARTI GLI OCCHI, PLAYSTATION TI TOSTA PER BENE ANCHE LE ORECCHIE MEDIANTE UN "24 CHANNEL CD QUALITY SOUND CHIP" CHE AGGIUNGE AL VIDEOGIOCO UN'AMPIEZZA ED UNA PROFONDITÀ DI SUONO INAUDITI. A PROPOSITO DI VIDEOGIOCHI, SEGNATI QUESTO: TUTTE LE TUE MOSSE SEGRETE VENGONO AUTOMATICAMENTE REGISTRATE SULLA MEMORY CARD. A QUESTO PUNTO TI STAI CHIEDENDO SE I GIOCHI SONO ALL'ALTEZZA DI TANTA POTENZA. BEH, RILASSATI, ABBIAMO INCATENATO AL VIDEO I MIGLIORI CERVELLI DEL PIANETA PER SVILUPPARE CENTINAIA DI SUPERADRENALINICI-STRATOSFERICI GIOCHI CHE SPREMONO TUTTA LA POTENZA DI PLAYSTATION. QUINDI, PRIMA DI ATTACCARTI AL JOYPAD, FATTI QUESTA DOMANDA: "MA TUTTA QUESTA POTENZA, LA POSSO CONTROLLARE?" FORSE SI, FORSE NO, COMUNQUE ATTENZIONE: COME ACCENDI PLAYSTATION TI SI APRE IL CERVELLO.

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



PlayStation ™

EARTHWORM JIM





David Perry, il creatore di piccoli grandi classici a sedici bit come Aladdin, Terminator, Global Gladiators, Cool Spot e - ovviamente - Earthworm Jim, torna a colpire con Earthworm Jim 2, un platform destinato a fare incetta di premi e patacche d'oro su tutte le riviste del settore. In attesa della recensione prossima ventura, Mega Console vi presenta l'anteprima definitiva di uno dei titoli più attesi della lunga storia del Megadrive...

Tralasciando le patetiche e tuttavia scontate affermazioni di Perry secondo cui **Earthworm Jim 2** sarà "l'ultimo grande titolo a 16-bit" (yeah, right), addentriamoci nella meccanica di un gioco che comunque ha tutte le carte in regola per sconvolgere le charts di mezzo mondo. Il verme si è ripreso dopo aver stroncato la sua amata travolgendola con una muccona all'inizio del primo episodio e ha deciso di andare in vacanza... Dove? Sul Pianeta dei Mostri, ovviamente abitato - chi l'avrebbe mai detto? - da una caterva di esseri viscidi e puteolenti pronti a maciullarvi allegramente. Jim e il suo ambiguo amichetto Snott avranno un bel da fare per stroncare i vari tarpani, altrimenti non si spiegherebbe perché quelli della Shiny hanno realizzato ben tredici livelli e un sottogioco. Quella vecchia ciabatta di Peter Puppy, intanto, ha partorito la bellezza di seicento cuccioli, che, a causa di un errore genetico si trasformano in laidi mostriciattoli quando incacchiati. Jim dovrà vedersela con il terribile Psycrow, deciso a sfruttare la cucciolata mostruosa di Peter per conquistare la galassia. Colpo di scena: Jim atterra nella macelleria intergalattica dove trova il costume da salamandra, che lo rende capace di volare... Il prossimo passo sarà uscire vivi dalla casa infestata di Evil the Cat, ma non vorremmo anticiparvi troppe sorprese quindi la smettiamo qui. Vi diciamo, invece, che **EWJ2** è previsto anche per Saturn e tra qualche mese potrete leggere un'anteprima a 32-bit di quelle radicali...



Guardate qua: immagini vere, non foto sfuocate grabbate da un video di pessima qualità!



A partire dal 9 settembre (data di commercializzazione della PSX in America), la FOX trasmetterà la prima serie di cartoni animati di Jimmy...



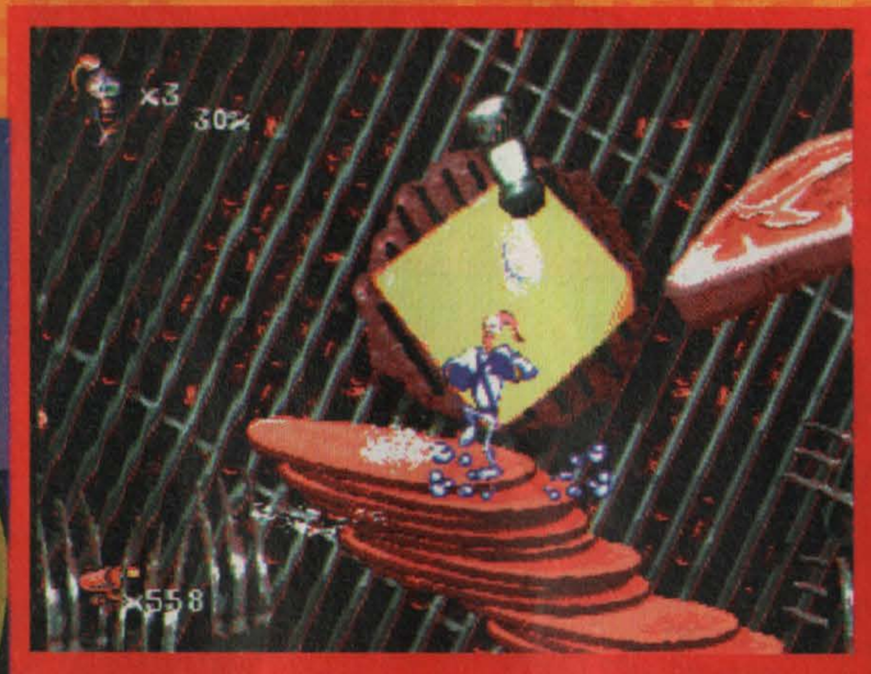
La macchina "Test your strenght" che vi permette di misurare la forza vostra proprio come al Luna Park...



...ed è allo studio persino un lungometraggio!

TI CRIVELLO!

Non c'è sequel che si rispetti che non apporti un sostanziale miglioramento per ciò che concerne il settore armamenti. EWJ2 non fa eccezione. L'arsenale del verme è stato nettamente implementato e oggi il gozzone può contare su sette tipi di colpi differenti. Oltre ai normali proiettili già visti nel primo EWJ e nella Special Edition su CD, nel secondo episodio sono stati aggiunti colpi gommosi, laser e una mega smart-bomb capace di devastare tutto quello che è presente sullo schermo. Come usufruire di queste devastanti armi? Semplice, raccogliendo le icone sparse un po' qui un po' lì. Ma questo forse lo sapevate già, nevvero?



Earthworm Jim 2 è previsto anche per Saturn, ma sarà molto diverso dalla versione Megadrive...





PASSAPAROLA?

Una delle poche critiche sollevate da recensori attenti e da lettori pignoli al primo episodio riguarda l'assenza di un sistema di password, che rispondeva alla preoccupazione della Shiny di rendere il gioco eccessivamente facile. L'opzione era stata tuttavia inserita nell'update per Mega CD ed è stata mantenuta anche in questo sequel. Disseminate per i vari livelli ci sono icone raffiguranti Jim, la terra e roba simile. Raccogliendone un certo numero, Jim guadagnerà una password... Non male come idea!

LOMBRICHI CON LA LOMBAGGINE

Il pianeta dei Mostri è popolato da alcune delle creature più bizzarre che si siano mai viste in un videogioco. I tredici livelli che lo costituiscono sono più allucinanti di un film di Ed Wood. La Shiny sta sviluppando contemporaneamente il codice della versione Megadrive e quello della versione SNES. Andy Astor si è occupato dei primi sei livelli, mentre Nick Jones ha curato gli ultimi, nonché i passaggi da MD a SNES. Il secondo episodio vanta un numero decisamente superiore di aree e zone segrete, nonché power-up massivi e sottolivelli radicali. In questa foto potete vedere un'istantanea del primo livello, Tangerine Dream, una sorta di livello-pratica per familiarizzare con i comandi...









Quante volte ti ho detto di non fare i palloncini con il crapone, eh Jim?

STRISCIANDO DA TE...

Aspettarsi nuove e inedite mosse in un sequel è quantomeno il minimo e in questo caso, le nostre attese non sono state tradite. Nick e Andy, moderni Gianni e Pinotto, hanno riconfigurato Jim in modo tale che possa scavare, arrampicarsi e nuotare, oltre a correre e saltare. Che ne direste di checkare alcune delle nuove supermosse? Here we go...



BALLOON HEAD
Jim ora è capace di gonfiarsi la cabeza come se fosse un palloncino e ascendere al cielo in una serie di livelli a scorrimento verticale...



HELICOPTER HEAD
Questa è stata spudoratamente copiata da Dynamite Headdy dei Treasure. Jim può trasformarsi in un apache da combattimento e zigzagare tra i vari livelli a velocità warp...



PUPPY SAVING
Grazie a una toffoletta gigante, Jim può salvare i cuccioli di Peter prima che si facciano male. Nella foto potete apprezzare il gesto atletico ed eroico di Jimmy...



SNOTT PARACHUTE
Una variante della cropa-elicottero: Jim può saltare da altezze incredibili senza temere di sfracellarsi al suolo...



PIPE CLEANING
Avete presente Pipedream? Un mito, ma qui non c'entra molto. In Earthworm Jim 2, il nostro eroe può attraversare i tubi alla maniera di Blob, Il Fluido che Uccide...



Earthworm Jimbo ruffa di bello...



VOLETE VEDERE QUALCHE CUCCIOLO?



Ricordate i mitici Game & Watch che andavano di brutto nei primi anni ottanta? Tralasciamo il fatto che il suo inventore è nientepopodimeno che Gunpei Yokoi, il papà del Gameboy, e soffermiamoci ad analizzare la dinamica di questi giochilli a cristalli liquidi. In genere si trattava di effettuare semplici movimenti laterali e di premere il pulsante di sparo: l'interazione era molto limitata, ma il divertimento assicurato, almeno finché le pile non davano forfait. Orbene, i sottogiochi di EWJ2 recuperano quello spirito, coniugandolo alle notevoli possibilità del Megadrive. In uno di questi dovrete far rimbalzare i cuccioli di Peter su una toffoletta gigante prima che si sfracellino al suolo. Un infermiere sarà pronto ad acchiapparli al volo e a portarli in salvo (vedi foto). Occhio alle trappole!





Questa è... Questa è una bisteccona sputafuoco, direi... Ebbene sì, l'ho dedotto da solo, semplicemente guardando la foto. Provateci voi se siete capaci...



Il costume da salamandra di Jim senza buchi per gli occhi!



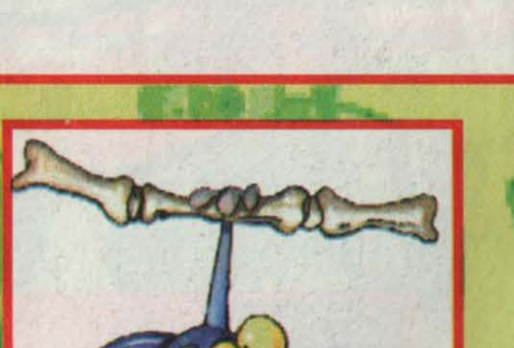
SNOTT SWING

Grazie alla collaborazione di Snott, Jim può svolazzare da una parte all'altra dello schermo, emulando Tarzan e soci. La liana? Un ammasso di slime verde elastico...



SALAMANDER ACTION

Una chicca: Jim che indossa un costume da salamandra... Il nostro verme non vede una fava perché il costumo è privo di buchi per gli occhi, ma in compenso può volare a velocità incredibbole... Check it out!



Beh, qui è più difficile... E' un coso con una forchetta attaccata ad un piede che...

GLI STAGES DI JIMBO 2

Forse non tutti sanno che i titoli dei livelli del primo Earthworm Jim sono stati ricavati dai nomi dei programmatori della Shiny Ent. Per esempio, Andy Asteroids' deriva da Andy Astor, il main-coder del giochillo... Il fenomeno è destinato a ripetersi anche in questo secondo gioco: Lorenzo's Soil non è solo una parodia di un film intitolato Lorenzo's Oil (L'Olio di Lorenzo), ma fa anche il verso a Mark Lorenson, il grafico della software house californiana. Eccovi una lista non definitiva dei livelli già inclusi in Earthworm Jim 2:

Lorenzo's Soil
Come già detto, si richiama ad un crapposo film con Nick Nolte e Susan Sarandon. in questo primo stage, Jim va a caccia di tesori sepolti e primizie archeologiche nel suolo di Burbank, USA. Livello totalmente underground.

Worm Burger
Un livello mangereccio... Jim è assaltato da salsicce assassine e forchette killer... Burgertime, questo sconosciuto.

Peter Pound & Mary
Il livello Game & Watch già descritto in un altro box... L'azione si svolge in uno spazioporto...

Villi People
In questo stage, Jim si veste da salamandra e svolazza allegramente all'interno di un organismo vivente che divora tutte le creature che urtano le pareti intestinali... Bleah!

Evil's Funhouse
I peggiori funamboli equestri si scatenano in uno spettacolo terrificante. Jim dovrà vedersela con tipi come Spalt l'equilibrista e Six-Inch, il lanciatore di coltelli. Roba da non dormire la notte...

ISO 9003
La più grande battaglia tra tutte. Earthworm Jim indossa la sua incredibile armatura per stanare quel ribaldo di Faxman...

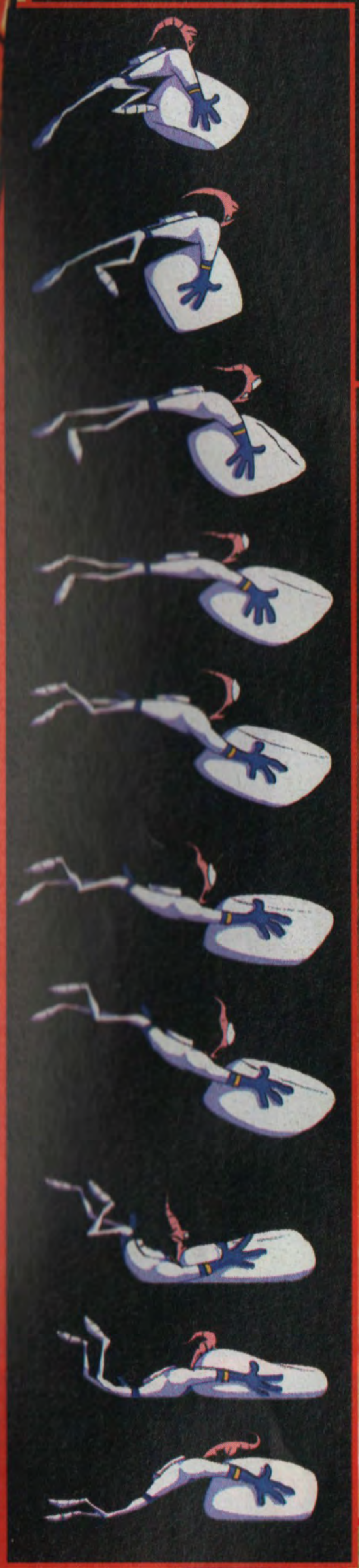
The Flyin' King
Niente a che vedere con i cartoni della Disney. O meglio, immaginatevi un cartone animato della Disney strapieno di violenza digitale fino al midollo... Fondali semplicemente spettacolari.

The Cathedral
Nel livello finale, Jim deve fermare il matrimonio tra Psycrow e la principessa What's-Her-Name?. Semplicemente epico...





Ho incontrato Michael Fish alla Sky TV. Gli ho detto che chiunque era in grado di svolgere il suo lavoro...





Dopo Global Gladiators, ecco a voi Wormburger: meglio di un Royale with cheese...



Nel livello intestinale, Jim funge da purgante...

La sequenza mostra la genialità di Jim nel superare anche gli ostacoli più ostici: di fronte a una colossale bestia marina, Jim usa un simpatico maialino per stordire il mostro...







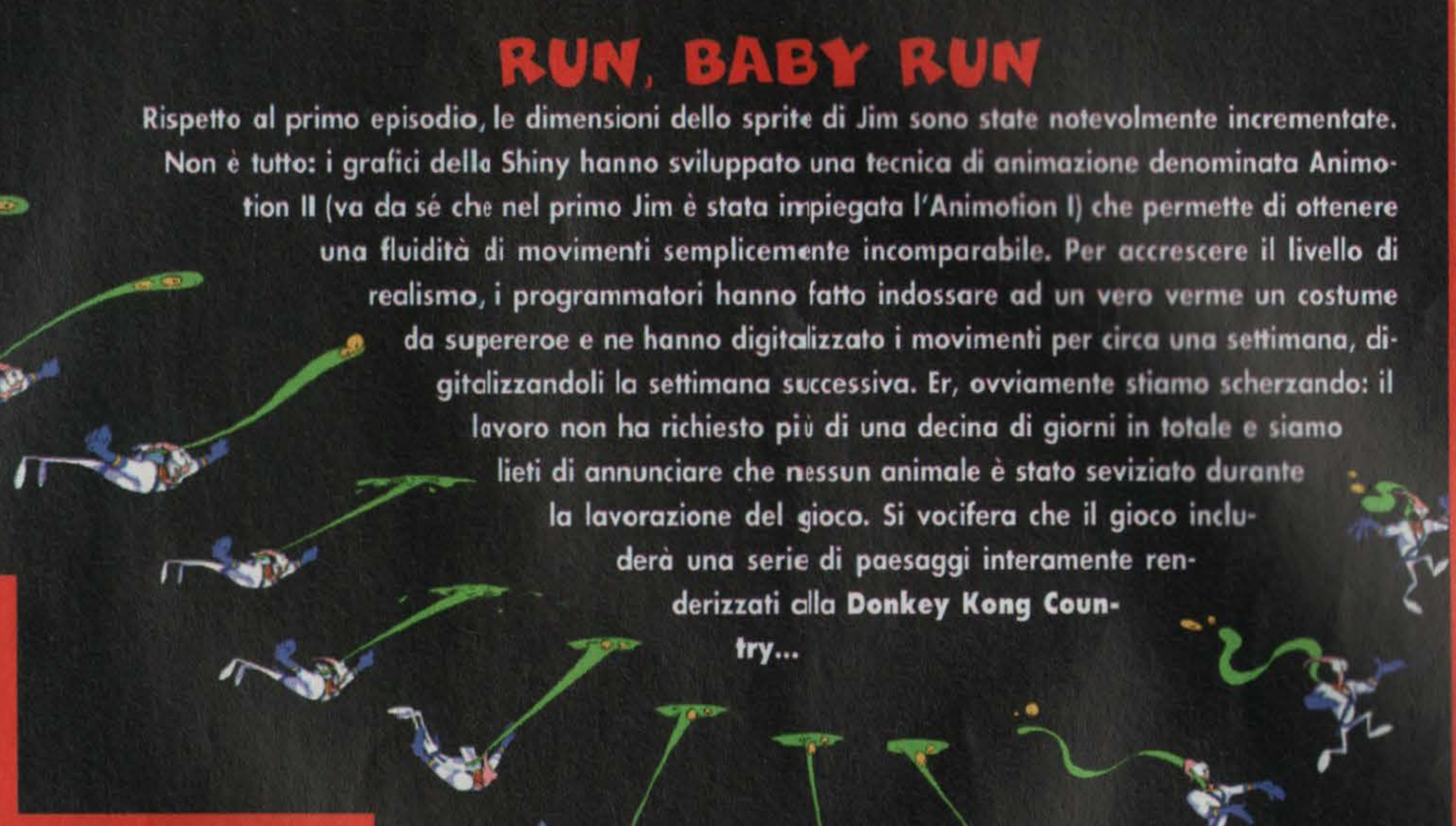
CASA PRODUTTRICE
VIRGIN

GENERE
AZIONE

USCITA
OTTOBRE

RUN, BABY RUN

Rispetto al primo episodio, le dimensioni dello sprite di Jim sono state notevolmente incrementate. Non è tutto: i grafici della Shiny hanno sviluppato una tecnica di animazione denominata Animotion II (va da sé che nel primo Jim è stata impiegata l'Animotion I) che permette di ottenere una fluidità di movimenti semplicemente incomparabile. Per accrescere il livello di realismo, i programmatori hanno fatto indossare ad un vero verme un costume da supereroe e ne hanno digitalizzato i movimenti per circa una settimana, digitalizzandoli la settimana successiva. Er, ovviamente stiamo scherzando: il lavoro non ha richiesto più di una decina di giorni in totale e siamo lieti di annunciare che nessun animale è stato seviziato durante la lavorazione del gioco. Si vocifera che il gioco includerà una serie di paesaggi interamente renderizzati alla **Donkey Kong Country**...



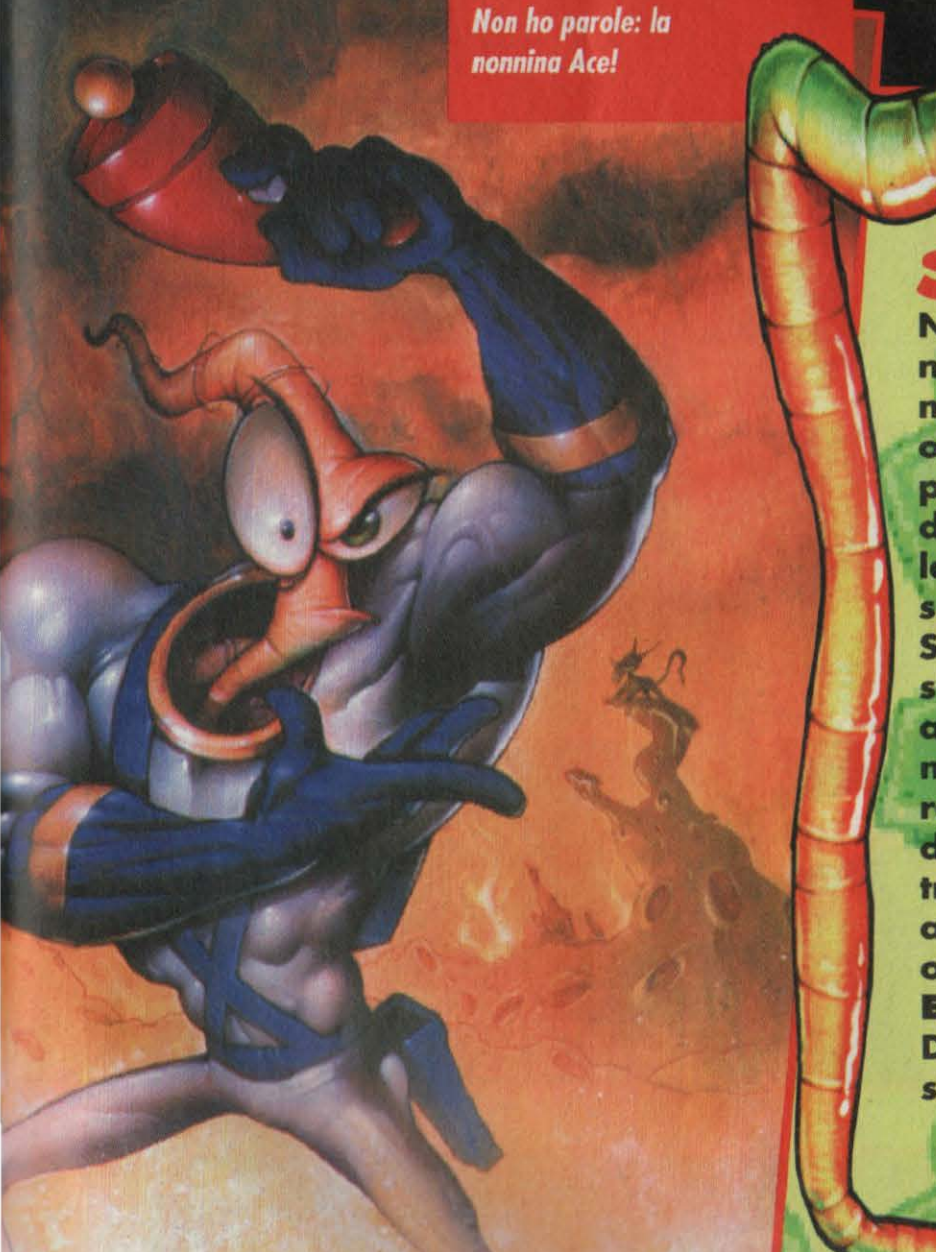


Il verme con la frusta è tornato: Indy non sei nessuno...



Non ho parole: la nonnina Ace!





SHINY HAPPY PEOPLE

Non abbiamo resistito alla tentazione di rifarci ai dannatissimi REM per titolare questo box. Lo so, è tristissimo, ma fa un caldo fornace e la brodaglia neuronale è ormai liquefatta. Approfittiamo dello spazio disponibile per ricordarvi che Nick Jones, il tizio che si è occupato della versione SNES di EWJ2 ha alle spalle titoli come la saga di Wally Week per Speccy, creata assieme al supremo boss David Perry. Steve Crow, fratello di Sheryl nonché grafico a tempo perso della Shiny, ha sviluppato in passato titoli come StarQuake tipo dieci anni fa. Andy Astor, invece, è un gozzone che non ha mai realizzato niente di memorabile prima di approdare alla Shiny, dove comunque ha contribuito in maniera determinante al successo di Earthworm Jim. L'accordo tra la casa di Perry e la Shiny (cinque titoli entro due anni) impegnerà non poco il baldo programmatore di origini irlandesi, ma non è detto che uno o due livelli di Earthworm Jim 2 saranno realizzati proprio dal mitico Dave... Non perdete la radicale recensione del titolo a sedici bit dell'anno, sempre e solo su Mega Console!



Su con la vita, Jim, il peggio deve ancora venire...











CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM
GENERE
SPORTIVO
USCITA
LUGLIO

TOTAL FOOTBALL

Finite le vacanze anche per i più ritardatari, è arrivato il momento di armarsi di una buona dose di coraggio e affrontare i lunghi giorni che ci dividono dal successivo periodo di riposo, che a meno di clamorose novità dei maledetti calendari scolastici, dovrebbe coincidere con Natale e Capodanno. La vita di noi studenti è davvero un inferno, ma fortunatamente abbiamo i nostri piccoli sfoghi. Per gli amanti di videogiochi, poi, i modi di scatenarsi un po' sono indipendenti dalle condizioni atmosferiche, quindi sempre a portata di mano. Per non parlare dei pigroni, che lo sport lo conoscono solo dalla parte dell'irrequieto spettatore. Infatti, con un videogame possono sia sfogare la loro ira di una partita andata male, sia ricalcare le gesta dei loro beniamini, senza consumare la benché minima caloria. A quest'ultima categoria sono stati dedicati innumerevoli titoli, ma la velocità con la quale diventano obsoleti costringe le software-house a sfornare novità a ritmo elevato. **Total Football** è quindi solo l'ultimo di una serie interminabile, l'ennesimo titolo che si preannuncia come rivoluzionario del genere, superlativo e strabiliante. A palle simili ormai ci abbiamo fatto il callo, ma la nostra irrazionalità non ci consente di sopprimere i fremiti che simili parole suscitano in noi, e allora sogniamo finché il gioco non esce. Speriamo che la presenza di una cinquantina di squadre internazionali non si ridimensioni improvvisamente. Crediamo veramente alla Domark quando dice di poter riuscire a presentarci un titolo con ben 60 (SESSANTA!!!) tipi di interventi, quali tiri, passaggi, colpi di testa e palle varie. Confidiamo nell'abilità dei grafici quando affermano di poter animare i calciatori con ben 3500 (TREMILACINQUECENTO!!!) frames. Se riporremo la nostra fiducia in questo team di sviluppatori avremo davvero opzioni a non finire, realismo come mai visto, giocabilità incomparabile e sprite di dimensioni fuori dal comune. Non ci credete? Allora sappiate, tanto per fare un esempio che, I programmatori di **Total Football**, sono stati talmente attenti ai più piccoli particolari che hanno avuto la brillante idea di inserire diverse scenette di delirio collettivo da dopo-gol e di permetterne una scelta al giocatore. Insomma, per colui che prenderà un gol non ci saranno solo gli sfottò dell'avversario umano (ovviamente se ce né uno), ma anche uno snervante balletto dei suoi giocatori.
Concludendo, sognare non costa nulla, quindi forza con la fantasia e immaginate tutto questo ben di Dio anche divertente.

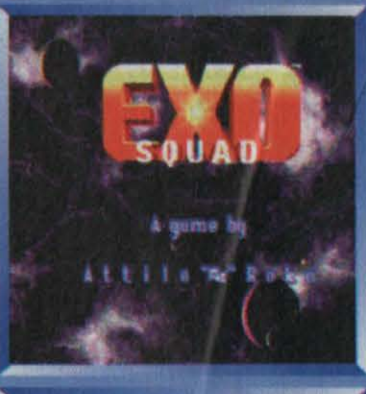












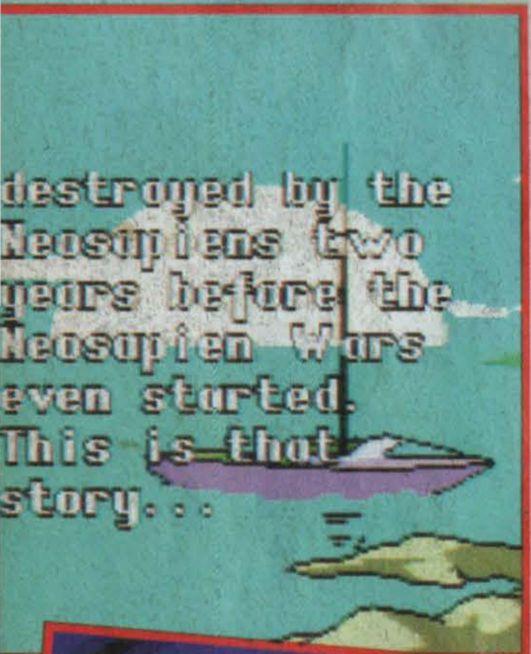


Per gli amanti di fantascienza, robottoni e ribellioni varie, è quasi pronto un titolo che li renderà molto felici. E chissà se anche a noi comuni mortali non parrà tanto male, giusto almeno per farci qualche partitina...

CASA PRODUTTRICE
VIRGIN/PLAYMATES
GENERE
SHOOT 'EM UP
USCITA
SETTEMBRE

EXO SQUAD

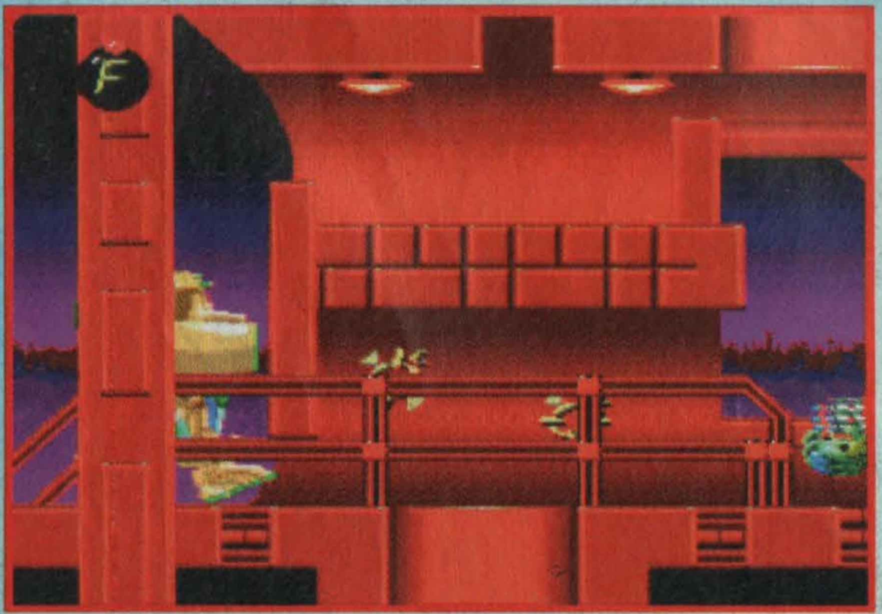
Fin dal suo esordio, il robot è sempre stato visto sotto un aspetto sinistro dalla povera razza umana, tanto da suscitare emozioni di ogni genere. In generale è possibile ricondurre le più disparate reazioni, che hanno fatto seguito ad una delle più grosse invenzioni dell'uomo, in due filoni principali: da una parte quelle che hanno tratto ulteriore alimentazione per le loro fantasie di imminente fine della generazione umana; dall'altra quelle opportunistiche degli affaristi, che hanno colto ben presto il lato più redditizio dell'invenzione. Ma la fantasia che più di tutte è diffusa tra scrittori e, tramite i loro libri, la maggior parte delle persone, riguarda una fantomatica ribellione della macchina contro l'uomo e la sua affermazione sull'uomo stesso. Per il momento tutto ciò appare ridicolo, visto e considerato i non eccelsi risultati in campo di emulazione di pensieri umani da parte di macchine, ma a quanto pare basta una scintilla per far gridare al fuoco. Così, i simpatici programmatori di questo nuovo gioco, grandi estimatori dell'incomparabile e ormai scomparso Isaac Asimov, hanno pensato bene di dare una consistenza videoludica ai loro vaneggiamenti e sottoporre a noi poveri videogiocatori il risultato di un simile connubio. Per quel poco che ci è dato di sapere non possiamo sbilanciarci più di tanto, anche se una piccola descrizione dovrebbe essere quanto meno indicativa. A confermare i tanti sospetti che già aleggiavano tra voi dopo la lettura dell'introduzione, dico da subito che questa prospettiva futuristica apparirà sotto la scorza di un semplicissimo shoot 'em up. Ma lungi dall'essere etichettato come un ennesima titolo del genere, pare che le sue bibliche proporzioni, accompagnate da livelli densi di nemici meccanici e intelligenze artificiali, lo possano rendere uno dei giochi più accattivanti degli ultimi tempi. La speranza è che tutte le nostre aspettative non vengano deluse, come ormai troppo spesso accade, considerato anche l'indescrivibile appetito che accompagna da tempo gli amanti di questo genere, purtroppo sempre meno denso di titoli. Soprattutto speriamo che la giocabilità sia buona, la grafica bella, il sonoro orecchiabile e la longevità adeguata al prezzo della cartuccia. In altre parole vorremmo un gioco perfetto... ma queste parole, forse, starebbero meglio in una letterina indirizzata a Babbo Natale.





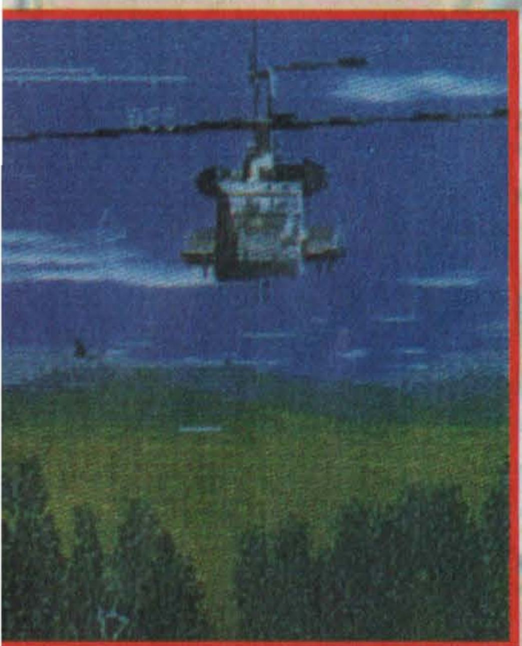








3D R SH



La Game Arts è una compagnia con una "storia" alle spalle. La software house nipponica è responsabile di Silpheed, indubbiamente il migliore sparatutto per Mega CD mai creato. Il passaggio alle console della nuova generazione, Saturn in testa, ha segnato una rivoluzione nel settore degli sparatutto, e la Game Arts intende ribadire il suo ruolo da protagonista e diventare la Technosoft dei 32-bit. Mega Console è dannatamente lieta di presentare in anteprima 3D Robot Shooting, il titolo provvisorio, di uno sparatutto-wargame destinato a lasciare il segno.



Il gioco, che non ha ancora un titolo né una data di uscita ufficiale, si svolge nel 2015. Le grandi potenze planetarie sono sull'orlo di un conflitto termonucleare. Dopo l'ultimo fallimentare tentativo diplomatico si scatena l'inferno. E qui viene il bello: potrete controllare i più sofisticati strumenti di devastazione mai concepiti per obliterare i vostri avversari. Bombardieri ultrapoderosi, mech usciti di soppiatto da Gundam, tank megacorazzati: nell'insieme, l'effetto è semplicemente galattico! Nel gioco interpretate il ruolo di un soldato della forza rapida di intervento, impegnato in otto azioni di guerra e guerriglia in altrettante zone "calde" del pianeta. Gli scenari sono vari ed eccezionalmente definiti: i combattimenti nelle foreste verdi si alternano a quelli in deserti infuocati. La varietà del gioco è impressionante: in alcuni livelli incontrerete fino a 100 mezzi avversari differenti. Miyaji, main-programmer di **3D Robot Shooting**, ha così commentato questo ambizioso progetto: *"il nostro obiettivo primario era creare un mondo credibile in cui ambientare le campagne belliche... Sebbene nel gioco siano essenzialmente i combattimenti tra mecha a fare la parte del leone, ho sentito il bisogno di ricreare ambienti e scenari verosimili, di simulare un futuro vicino a noi."*.





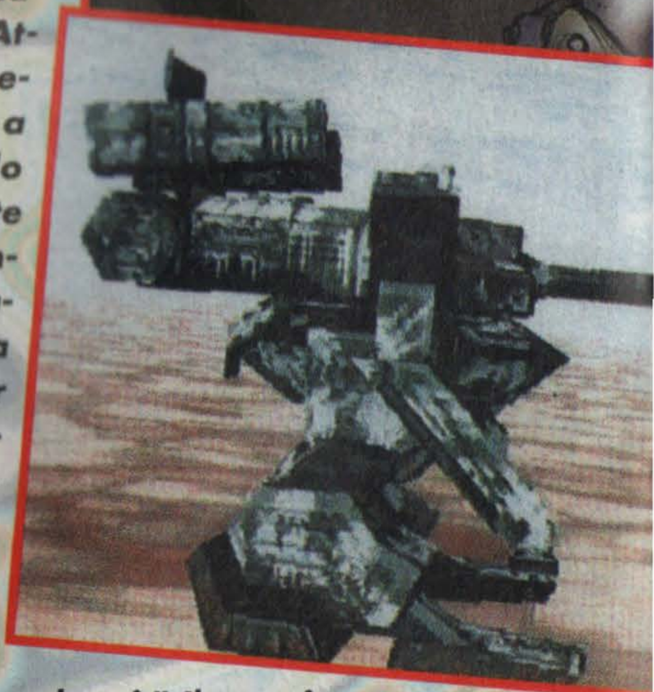
Il realismo del gioco della Game Arts è semplicemente incredibile

"Ho lavorato sodo per ottenere una grafica ultrarealistica - prosegue Miyaji - Se considerate un attimo gli ultimi film prodotti a Hollywood, avrete sicuramente notato la ricerca esasperata della perfezione tecnica, attraverso gli effetti speciali. Ecco, io ho cercato di unire una giocabilità super ad una grafica estrema, arricchita da poligoni e texture mapping come non si erano mai visti in un gioco del genere."



In conclusione, cosa ci dobbiamo aspettare da **3D Robot Shooting**?

*"Il gioco è una sorta di **Gundam** interattivo - sintetizza Miyaji - piloterete mech ultra agili e demolirete gli avversari a suon di missili terra-terra. Potrete attaccare di sorpresa un convoglio di tank e sbriciolarli a colpi di laser"* Troppo bello! *"Attenzione, qui il gameplay non si riduce a sparare a tutto quello che si muove: dovrete pianificare attentamente le vostre mosse, elaborare in fretta una strategia efficace per uscire vivi da situazioni catastrofiche. Spesso, mentre starete battendo in ritirata per riparare i danni, verrete attaccati da truppe di cyborg paracadutati."* Il massimo della vita, insomma...



Interrogato a proposito delle reali potenzialità del Saturn, Miyaji ha replicato: *"Si tratta di una console veramente potente, ma l'hardware può essere sfruttato a fondo solo da sviluppatori dotati di grande talento."*

E tra questi c'è sicuramente la Gamearts...

OBOT
OOTING







3D ROBOT SHOOTING

CASA PRODUTTRICE
GAME ARTS

GENERE
SPARATUTTO/STRATEGICO

USCITA
TBA





Avete presente le bellissime intro dei titoli per Mega-CD? Ecco, grazie a al Saturn è come se fossero diventate interattive...













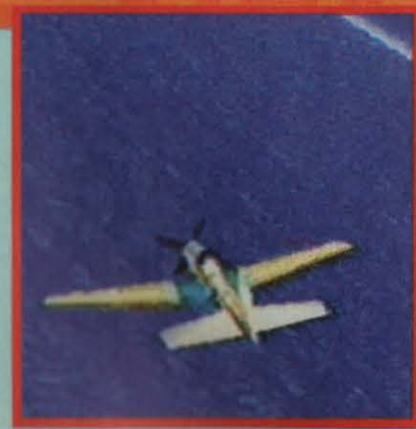
CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPARATUTTO

USCITA
OTTOBRE

WING ARMS





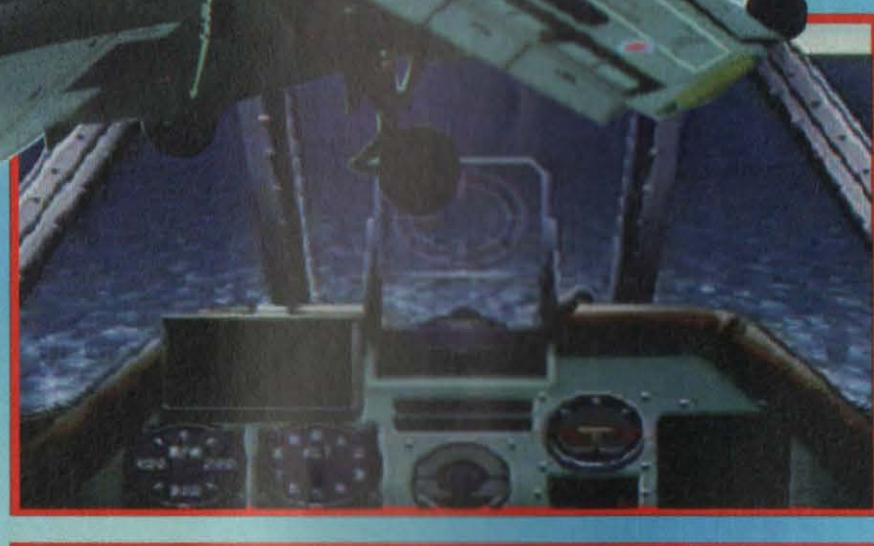
Dev'essere il periodo: quest'anno sono uscite mai come prima tonnellate di simulazioni aeronautiche per le console a 16 e 32-bit e, anche se rimane un opinione personale e come tale assolutamente opinabile, il miglior gioco del genere è anche l'ultimo uscito, ovvero **Ace Combat** per PS-X (che trovate recensito sul numero 18 di **Super Console**, in edicola proprio in questi giorni). Fortunatamente alla Sega sembrano essersene resi conto e così quei genialoidi dagli occhi a mandorla hanno rispolverato uno dei loro ultimi coin-op basati sul Model One e hanno deciso di convertirlo per Saturn (inizialmente era stata annunciata anche una versione per 32X, ma alla Sega hanno preferito abbandonare temporaneamente il progetto).




Wing Arms, questo il nome del gioco nel caso la vostra intelligenza fosse uguale a quella di Paolo Cardillo e non l'aveste ancora capito, ha come protagonisti dei mitici aeroplani della Seconda Guerra Mondiale, ovviamente interamente realizzati in 3D mappato e con tanto di intro in Full Motion Video. Sfortunatamente la versione che abbiamo potuto testare era ben lungi dall'essere finita, quindi non ci vorremmo sbilanciare troppo denigrandone la giocabilità (speriamo che corrano ai ripari...), ma la realizzazione tecnica è davvero lodevole e vanta un 3D d'antologia, a riprova del fatto che le potenzialità del Saturn sono ancora tutte da scoprire.

Ace Combat, hai finalmente trovato pane per i tuoi denti!!!





SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL VIDEO-CD

LIGHTS, CAMERA... ACTION



Se pensavate che l'unico motivo valido per comprarsi un Saturn fosse il lancio di Virtua Fighter 2 o qualche altro giochillo poligonale con abbondanza di texture e affini... beh, ricredetevi pure...

Si chiama *Video CD* l'ultimo add-on multimediale per il neonato Sega che promette d regalare una marcia in più al motore dell'intrattenimento. La sua caratteristica? Provate a indovinare guardando le varie foto sparse in queste due pagine. Con quest'allettante scheda (che va inserita nello slot posto dietro la console), ora potrete guardare i vostri film preferiti (naturalmente in lingua originale) e persino un fottio di video musicali (come quelli dei 2 Unlimited) con una purezza di immagine e di suono a dir poco sconcertante. Usando la tecnologia MPEG per la compressione delle immagini, ogni CD può contenere la bellezza di 74 minuti di video con la medesima qualità di qualsiasi sistema VHS. Comunque se il film fosse più lungo, non preoccupatevi perché verrà schiaffato su più CD intercambiabili.



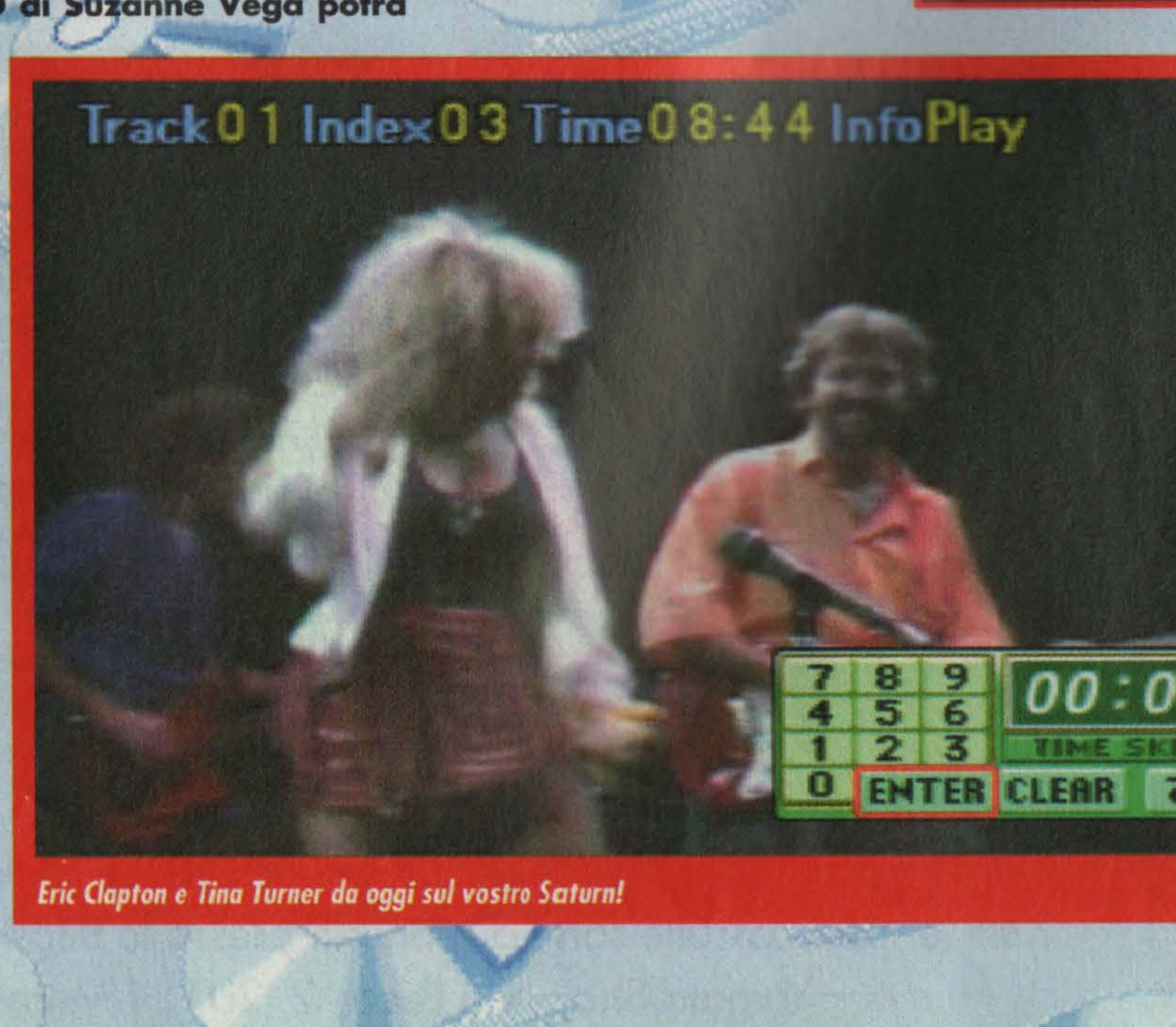




Il bello di questa nuova periferica è che può leggere qualunque tipo di video CD attualmente in commercio, quindi se state per vendere il vostro vecchio lettore, state pur certi che la collezione di film che custodite gelosamente fra le cartucce del Megadrive e i CD di Suzanne Vega potrà essere letta senza problemi. Il *Video CD Player*, questo il nome completo dell'add-on, verrà commercializzato in Europa in settembre/ottobre . Notizie precise sul prezzo ancora non ce ne sono, quindi restate sintonizzati su queste pagine per notizie future a riguardo.







Eric Clapton e Tina Turner da oggi sul vostro Saturn!

AH, QUA ERAVAMO A BALI DI RITORNO DALL'AUSTRALIA...

Avete il brutto vizio di perdere le diapositive delle vostre feste di compleanno? Dimenticate sovente i negativi dentro il bagno d'acido quando vi improvvisate provetti sviluppatori? Prestate le foto delle vostre vacanze a destra e manca dimenticandovi poi di farvele restituire? Se avete risposto affermativamente a tutte tre le domande allora probabilmente non sarete molto interessati a questa applicazione per i Photo-CD, visto che sembra non teniate molto alle vostre fotografie. Ma se possedete un Saturn e l'hobby della fotografia, avete la possibilità di sviluppare le vostre creazioni su CD e visualizzarle su Saturn. Oltre a vederle con questa inquietante applicazione potrete ruotare, ribaltare, riflettere e deformare le vostre immaginette a vostro gusto e piacimento. Se proprio non avete nient'altro da fare e non sapete come annoiarvi potrete creare anche dei piccoli slide-show (composti da una serie di fotografie), ma speriamo sinceramente che non siate costretti ad arrivare a questo punto...



Ecco un esempio dell'applicazione Photo CD su Saturn: prendete un'immagine, in questo caso tratta da Clockwork Knight...



...e tanto per cominciare fatela diventare in bianco e nero. Utile per "invecchiare" artificialmente le foto delle vostre vacanze



Tornati al colore (in reda siamo allergici al "bianconero", specie se a strisce verticali...) scegliamo che parte della foto ingrandire...



...e voilà! Proprio come accadeva in Blade Runner l'area da noi selezionata "zoomerà" fino a mostrarci i particolari più incredibili



Gran finale con deformazione sferoidale dell'immagine: non serve a una beta fava, ma è divertente specie se contorcete la foto di vostro fratello...













Ueilà, effettoni mica da ridere!



SPIR



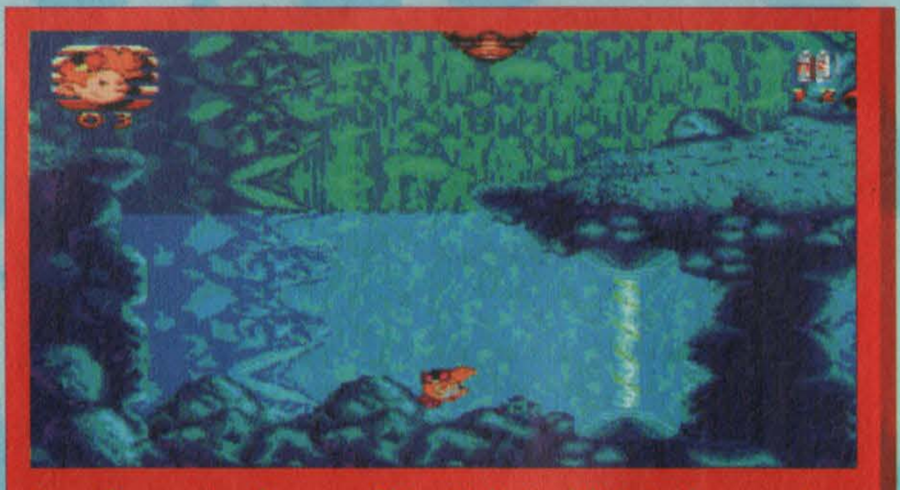
Come ogni anno si sta svolgendo a New York il "Video Simposio Internazionale di Ricerca Scientifica", congresso durante il quale i più grandi scienziati del nostro pianeta si riuniscono per discutere e per mostrare ai colleghi le loro nuove e strabilianti invenzioni. Uno dei personaggi più attesi è senza dubbio il conte Champignac, creatore di macchine del calibro del Micropulsore, del Sabbiatron e della Champizena che, in occasione di questa edizione dei simposio, ha deciso di svelare i segreti di tutte le sue invenzioni. Purtroppo però, proprio quando Champignac si accingeva a cominciare il suo discorso, è apparsa nella sala la perfida Cianura che ha deciso di rapire il conte per impadronirsi dei segreti delle sua invenzioni e per riuscire quindi a realizzare il suo progetto: conquistare il mondo. L'unica possibilità di fermarla rimane quella di cercarla e di inseguirla, partendo da New York per arrivare nelle più svariate e sperdute parti della terra. A incaricarsi di questo compito è Spirou, un eroico ragazzino, amico di Champignac. Insieme a lui si lanciano nella ricerca anche due preziosi alleati: un utile scoiattolo e Spip che, dopo essersi recato nel laboratorio del conte, fornisce Spirou di alcune utilissime armi. E' questa la trama di **Spirou**, il nuovo platform game realizzato dalla Infogrames, software house francese che in questi ultimi mesi si è specializzata nella produzione di titoli che si basano su cartoni animati e fumetti. **Spirou** infatti, così come **I Puffi**, **Obelix** e l'imminente **Tin Tin** è una serie abbastanza popolare oltralpe. Come ho già detto il gioco è un platform game e, come accade per la maggior parte dei tie-in, si tratta di un titolo caratterizzato da una struttura abbastanza classica e nella quale non sono presenti particolari innovazioni. I livelli da affrontare sono abbastanza vari e bisogna ammettere che i programmatori hanno inserito diverse situazioni particolari (il secondo livello in cui bisogna correre per evitare una palla, i livelli con scrolling automatico, quelli in acqua) nel tentativo di rendere **Spirou** più vario e divertente ma, purtroppo, questo tentativo è fallito sia a causa di un sistema di controllo non impeccabile sia perché le diverse "novità" sono già state viste, realizzate in maniera nettamente migliore, in altri titoli del genere. Per il resto non mancano quelle caratteristiche comuni a tutti i platform game quali oggetti e bonus da raccogliere (vite extra, cappellini che servono per guadagnare altre vite e cuori che aggiungono energia) e nemici da evitare (non è possibile infatti eliminarli con una sederata) per giungere alla fine del livello. Da sottolineare infine che, nella ricerca verrete aiutati da due utilissimi amici già citati in precedenza. Il fidato scoiattolo indica la strada da seguire per terminare i livelli mentre Spip, una volta giunti alla fine delle varie fasi, vi darà una utilissima arma indispensabile per proseguire nella ricerca.



Dai Spirou, pensaci tu...







La grafica non è male, ma un filino più di giocabilità ci voleva proprio...





Ma i francesi hanno mai realizzato un personaggio dei fumetti simpatico?



OU





COMMENTO



Dannazione è successo un'altra volta! Chissà perché, ma ultimamente quando le case di software devono lanciare sul mercato un nuovo prodotto nel novanta per cento dei casi o ci propinano l'ennesimo picchiaduro oppure se ne escono con un platform game. Mai che qualcuno tiri fuori uno shoot 'em up! Insomma ragazzi, cosa sta succedendo? Siamo letteralmente sommersi di giochi dove un beota saltellante cerca di evitare quattro nemici che cercano di fargli la pelle e quelli della Infogrames cosa fanno? Ci deliziano con un platform game mediocre e scontato. Si, è vero, la struttura di gioco sarà anche discretamente varia però il game vanta anche una serie di difetti piuttosto fastidiosi. Tanto per cominciare la grafica non può certo definirsi un capolavoro di definizione e pulizia, e la stessa cosa può dirsi per le animazioni dei vari sprite, molte delle quali risultano abbastanza grezze e approssimative. Abbastanza schifosetto è anche il sonoro che accompagna l'azione; tuttavia il difetto peggiore di **Spirou** deriva, a mio giudizio, dal sistema di controllo che non sempre risponde in maniera soddisfacente alle sollecitazioni del giocatore. Insomma, un vero giocone...

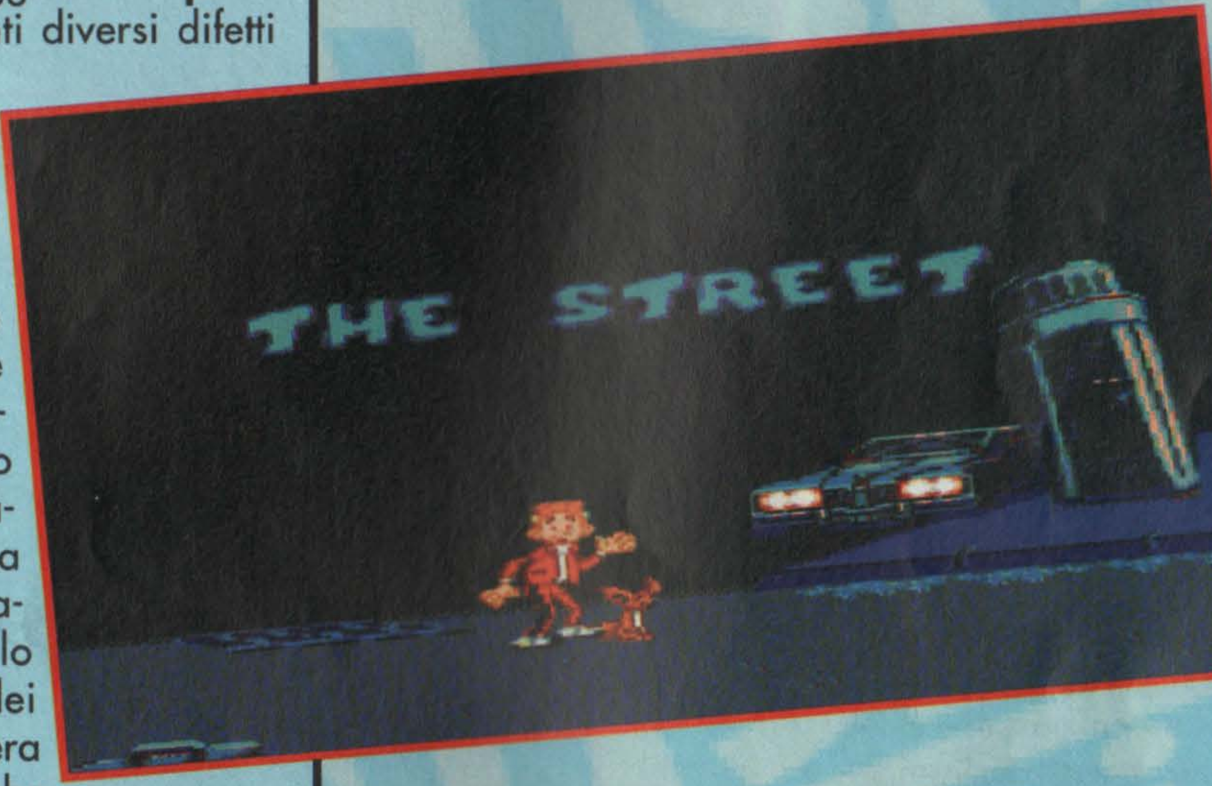
Shogun

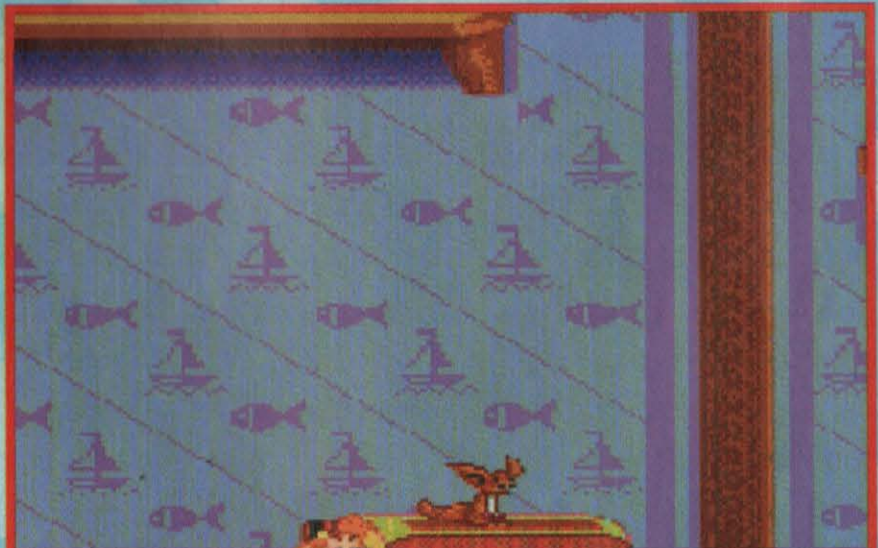
COMMENTO



Tra tutti i tie-in dedicati ai personaggi dei fumetti francesi che ha realizzato la Infogrames, questo è senza dubbio il peggiore. In **Spirou** sono infatti presenti diversi difetti sia a livello strutturale che a livello puramente tecnico. Innanzitutto la grafica, che in teoria dovrebbe essere uno dei punti di forza di questo genere di titoli, visto che può sfruttare i diritti di una serie di successo, è abbastanza povera, soprattutto per quello che riguarda le varie animazioni degli sprite e i fondali. La struttura di gioco è poi rovinata da un sistema di controllo che, nella maggior parte dei casi, non risponde in maniera impeccabile. Inoltre, visto che sono presenti un numero abbastanza esiguo di nemici, il livello di difficoltà non è particolarmente elevato. Può comunque capitare di rimanere bloccati in certi punti dei livelli nei quali è necessaria una grande precisione nei salti e dove quindi una buona risposta dei comandi è indispensabile. Peccato perché sono presenti alcune idee carine che rendono il gioco un po' più vario e interessante ma, purtroppo, tutto è rovinato dai problemi appena citati. Insomma, se cercate un titolo che trae ispirazione da un fumetto francese (o da un fumetto in genere) cercate altrove. In giro ci sono senza dubbio titoli molto migliori.

End







CASA PRODUTTRICE
INFOGRAMES

GENERE
PIATTAFORME

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 68

▲ Alcuni fondali sono realizzati con discreta cura
▼ Le animazioni dei personaggi, soprattutto quelle di **Spirou**, potevano essere realizzate molto meglio

SONORO 58

▼ Le musiche e gli effetti che accompagnano l'azione sono decisamente sgradevoli

GIOCABILITÀ 65

▲ La struttura di gioco è sufficientemente varia
▼ Manca completamente di originalità e il sistema di controllo non risponde sempre in maniera perfetta

LONGEVITÀ 69

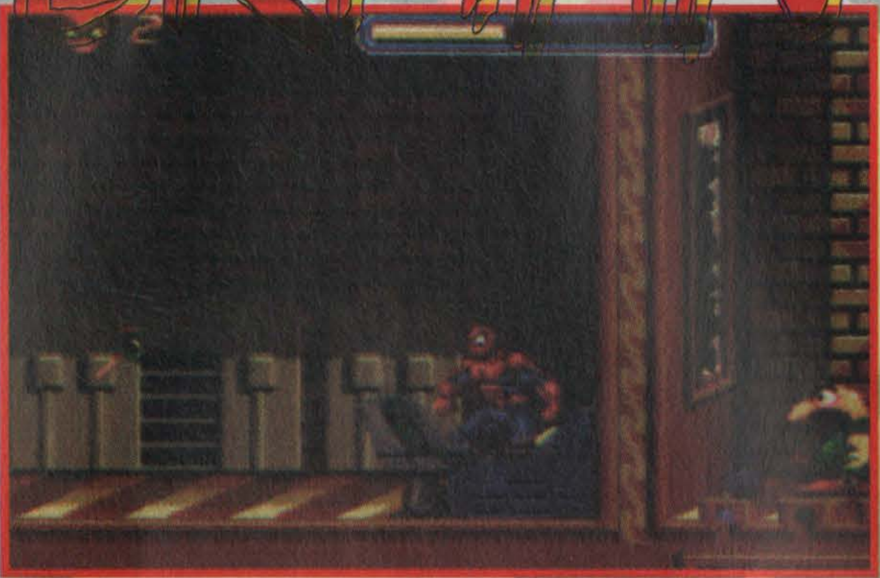
▲ I livelli disponibili sono abbastanza numerosi e la difficoltà è calibrata discretamente
▼ Risulta ripetitivo dopo poche partite

GLOBALE 68

Un platform game nella media. Potrebbe interessarvi solamente se siete dei pazzi fanatici del genere e della serie di cartoni animati omonima.

SPIDERMAN

Un'altra licenza della Marvel Comics, un altro platform game dall'Acclaim. Si nota indubbiamente che l'industria di videogames soffre una severa crisi di idee quando si tratta di convertire cartoni animati o fumetti per console. Sfortunatamente l'Acclaim ha continuato questa spiacente tendenza con la sua ultima creatura: la nuova serie di **Spiderman**. A dirla in breve si capisce sin dall'inizio che i programmatori non hanno avuto sufficiente aspirazione dalla serie televisiva. Chiunque abbia avuto l'occasione di assistere a una o più puntate della nuova serie, avrà certamente notato l'estrema attualità delle situazioni e soprattutto le esplosive sequenze di risse e pestaggi vari. In più sono stati scomodati niente popodimeno che le potenti workstation della Silicon Graphics per dar vita alle più spettacolari sequenze che si siano potute vedere in un cartone animato. Ora vi starete chiedendo il motivo del mio spreco di spazio per descrivere la serie televisiva. Semplicemente per mostrarvi di che qualità fosse il materiale a disposizione dell'Acclaim. E invece quei genialoidi se ne vengono fuori con uno pseudo-platform stile **Wolverine**. Tanto per cominciare l'incredibile cocktail di mazzate contro i supercriminali è stata ridotta a un semplice "combattimento uno-alla-volta" in stile **Shinobi** (e nemmeno tanto eccitante dato che i suoi opponenti non hanno super-poteri o ne hanno di scandalosi). E orrore degli orrori, l'Acclaim ha pure modificato le caratteristiche del lanciaragnatele. Guarda Spidey che salta eroicamente dai grattacieli e che volteggia coraggiosamente sparando dai suoi poderosi polsi delle velocissime... GRANATE!. Spiacente Acclaim, ma Spidey non ha mai usato granate. Non nei fumetti. Non nella serie televisiva. Ma cos'hanno fatto? L'unico pregio in un mare di caos è forse un'appena sufficiente giocabilità e una più che discreta longevità. Probabilmente gli unici futuri acquirenti di questa cartuccia saranno i veri, soli, affamati videogiocatori appassionati del personaggio che con passare degli anni dimostra ancora delle caratteristiche non indifferenti.









COMMENTO



La nuova serie animata è un brillante omaggio alla vita di Spiderman ed è veramente un peccato non poter dire lo stesso del gioco. Mentre la parte audio-grafica risulta OK e il gameplay accettabile ho notato che i programmatori hanno tentato di racchiudere nel Megadrive l'azione, l'umore, e l'eccitazione della serie. In tutto rispetto, il gioco è un totale fallimento, avendo molto in comune con altri platform veramente abbordabili che hanno a che fare con serie animate. Può darsi che i coders dell'Acclaim abbiano provato a fare un gioco prendendo i diversi caratteri da altrettante vecchie licenze facendone uscire un qualcosa di completamente opposto. Vi consiglio piuttosto un bel **X-Men 2**, più giocabile anche se non completamente originale, di questo sfortunato prodotto. Onestamente mi aspettavo molto di più da una compagnia casa come l'Acclaim.

Damiano



CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1

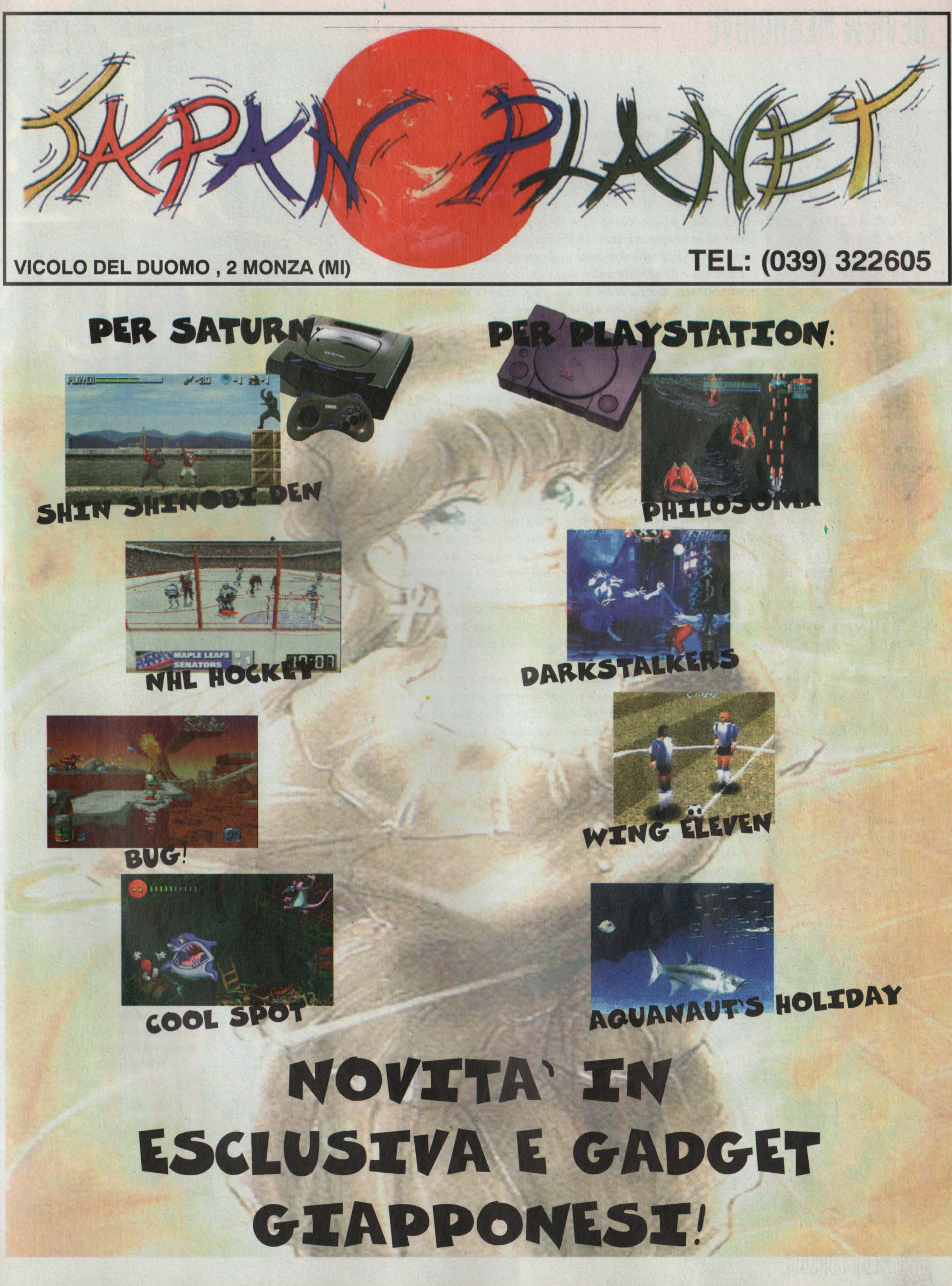
GRAFICA 66
▲ Lo sprite di Spiderman no è poi tanto brutto...
▼ ...ma è tutto il resto quali animazioni, definizione e fondali che lascia a desiderare

SONORO 48
▼ Una terribile rappresentazione della colonna sonora della serie animata, unita a scarsi e fiacchi effetti sonori

GIOCABILITÀ 70
▲ Non male tutta la parte riguardante i controlli e quella riguardante l'azione... finché dura

LONGEVITÀ 49
▲ La difficoltà è ben settata
▼ ...ma la poca originalità e lo scarso eccitamento non ve lo faranno durare più di un paio di partite

GLOBALE 55
Un altro gioco su Spiderman che fallisce miseramente la trasposizione su cartuccia dell'avventura, della comicità e dell'azione della serie televisiva


JAPAN PLANET
VICOLO DEL DUOMO , 2 MONZA (MI)
TEL: (039) 322605
PER SATURN:
SHIN SHINOBI DEN
NHL HOCKEY
BUG!
COOL SPOT
PER PLAYSTATION:
PHILOSOMA
DARKSTALKERS
WING ELEVEN
AQUANAUT'S HOLIDAY
NOVITA` IN ESCLUSIVA E GADGET GIAPPONESI!











Diario di David l'avventuriero: "Oggi sono ritornato a Green Row, la mia città natale, dopo anni di viaggi e esperienze in terre straniere e nelle capitali delle più importanti città europee al servizio del nostro grande sovrano Frederick. Non posso certo dire di essere contento di dover tornare, ma sono stato richiamato dal mio signore per una missione importantissima. Quando sono giunto al villaggio, passando attraverso la foresta nera, ho avvertito una sensazione di disagio, dovuta forse anche alla contrapposizione tra la mia condizione e la povertà che mi circondava. Avvicinandomi al castello ho cominciato a imbattermi negli abitanti e ho notato che buona parte della popolazione sta morendo a causa di una terribile epidemia. Circolano inoltre strane voci nel villaggio, voci che parlano di zombie e mostri che fuoriescono dalle tombe per uccidere i cittadini. Ora ho molti dubbi (cosa è accaduto? Chi sono? E da dove vengono questi mostri?), ma ho anche capito qual è la mia missione, devo riuscire a scoprire cosa sta accadendo e tentare di sconfiggere le forze del male per far tornare la pace nella mia amata terra. Fortunatamente in questa missione posso avvalermi di una grande quantità di utili oggetti da utilizzare. Prima di avventurarmi nei labirinti nei quali è celata la risposta a tutte le mie domande è infatti meglio che faccia una buona scorta di armi, cibo e elementi magici, visto che, stando a quello che sono riuscito a scoprire parlando con i pochi contadini ancora sani, sono presenti notevole quantità di orchi e non-morti. Non sono però solo i mostri gli unici problemi che dovrò affrontare, visto che le varie stanze dei labirinti sono state riempite di diabolici marchingegni che posso riuscire a superare solamente con tutta la mia astuzia e furbizia. Ma ora è tardi, è inutile continuare a tergiversare, è giunto il momento di cominciare la mia ricerca...". Da questo punto non si hanno più notizie del prode David ma, se volete, potete addentrarvi anche voi insieme a lui nei labirinti della città di Green Row nel nuovo gioco realizzato dai Treasure. Gli autori di **Gunstar Heroes** e **Alien Soldier** hanno deciso di stupirci realizzando un titolo totalmente diverso da quelli precedenti. Questa volta infatti ci troviamo di fronte a un arcade/adventure nel quale sono presenti diverse componenti che rendono il gioco abbastanza vario. Per progredire nel gioco è infatti necessario eliminare nemici, raccogliere oggetti e risolvere enigmi di vario genere.



LA CITTA'

L'avventura comincia nella sonnolenta cittadina di Green Row. Beh, forse sarebbe meglio dire comatosa dato che la maggior parte degli abitanti che si aggira per il villaggio assomiglia più a degli zombie che a degli esseri umani. Comunque la piccola cittadina è dotata di una discreta quantità di luoghi ognuno dei quali con una diversa funzione e utilità. Ecco una rapida descrizione di alcuni dei posti che potrete visitare.

TAVERNA
Utile per comprare il cibo che serve per far riguadagnare punti vita al nostro eroe.



NEGOZIO DI ARMI
La maggior parte delle merci ha dei prezzi veramente elevati e può quindi essere comprata un bel po' di tempo dopo aver iniziato l'avventura



CAMPO
La vita nei campi è sempre tranquilla e divertente, o forse no?



CIMITERO
Il cimitero è uno dei luoghi in cui bisogna stare attenti a ogni cosa che succede intorno al protagonista.



WARP ROOM
Il significato di questo luogo verrà rivelato solo nella parte terminale dell'avventura.



NEGOZIO DI MAGIE
In questo negozio è possibile acquistare gli elementi per eseguire le varie magie.



PALAZZO
Questo luogo è abbastanza importante visto che dopo averlo visitato scoprirete in cosa consiste la missione da compiere.





LE MAGIE

Uno degli aspetti più importanti in Light Crusader è la presenza di un gran numero di magie. Raccogliendo le icone dei quattro diversi elementi (fuoco, terra, aria e acqua) e combinandoli nello schermo delle magie è possibile infatti ottenere diversi incantesimi, alcuni dei quali si rivelano utili in particolari sezioni, mentre altri possono essere tranquillamente utilizzati in qualsiasi situazione di gioco.

MAGIA: Vento
FORMULA: Vento
EFFETTO: Lancia una serie di pericolose onde d'energia.



MAGIA: Fuoco
FORMULA: Fuoco
EFFETTO: Lancia un missile infuocato particolarmente potente.



MAGIA: Terremoto
FORMULA: Terra
EFFETTO: Crea un terremoto nella stanza in cui vi trovate. Causa danni in una ampia area di gioco anche se risulta più dannoso per i nemici che si trovano vicino all'epicentro.



MAGIA: Cura
FORMULA: Acqua
EFFETTO: Ogni volta che si utilizza il protagonista riguadagna un punto vita.



MAGIA: Fuoco e Vento
FORMULA: Fuoco+Vento
EFFETTO: Lancia potenti raggi infuocati. Discretamente potente.



MAGIA: Fulmine
FORMULA: Vento+Terra
EFFETTO: Questa magia permette di lanciare devastanti palle di luce che si indirizzano direttamente verso un nemico.



MAGIA: Ghiaccio
FORMULA: Vento+Acqua
EFFETTO: Congela i nemici che si trovano all'interno dello schermo.



MAGIA: Meteora
FORMULA: Fuoco+Terra
EFFETTO: Un enorme masso che distrugge tutto quello che si trova sulla sua strada viene lanciato dal protagonista.



MAGIA: Antidoto
FORMULA: Fuoco+Acqua
EFFETTO: Questa magia è utilissima per sconfiggere gli effetti del veleno.



MAGIA: Guardiano
FORMULA: Terra+Acqua
EFFETTO: Evoca un Faerie che incrementa le capacità offensive.



MAGIA: Missile Magico
FORMULA: Aria+Fuoco+Terra
EFFETTO: Una delle armi più potenti. Se si utilizza questa magia infatti il protagonista lancia una serie di missili magici.



MAGIA: Distruggi Non-Morti
FORMULA: Aria+Terra+Acqua
EFFETTO: Questa magia ha effetto su alcuni nemici che non subiscono danni da tutti gli altri incantesimi.



MAGIA: Scudo
FORMULA: Fuoco+Terra+Acqua
EFFETTO: Crea uno scudo magico che difende il protagonista da un certo numero di colpi dei nemici.



MAGIA: Confusione
FORMULA: Aria+Fuoco+Acqua
EFFETTO: Confonde i nemici e rende i loro attacchi meno pericolosi.



MAGIA: Giudizio
FORMULA: Aria+Fuoco+Terra+Acqua
EFFETTO: L'unione di tutti gli elementi causa una potentissima magia offensiva che porta molti danni ai nemici che si trovano nei pressi del protagonista.



INGREDIENTI
FUOCO — ACQUA
ARIA — TERRA



I LIVELLI

Il labirinto è formato da quattro ampi livelli, in ognuno dei quali sono presenti un discreto numero di stanze. Alcune sono caratterizzate dalla presenza di numerosi nemici, in alcune invece sono presenti diversi ostacoli da affrontare mentre altre richiedono una buona dose di destrezza, tempismo e riflessione per essere superate. Alla fine di ogni labirinto inoltre bisogna affrontare un pauroso mostro di fine livello. Ecco un piccolo riassunto di quello che potete trovare nei primi tre livelli.

LEVEL 1
Una sorta di introduzione, il primo livello permette di prendere la mano con il sistema di controllo ed è caratterizzato dalla presenza di enigmi abbastanza semplice.





LEVEL 1



1. In questa stanza bisogna seguire il sentiero saltando sulle piattaforme che sono poste a spirale.



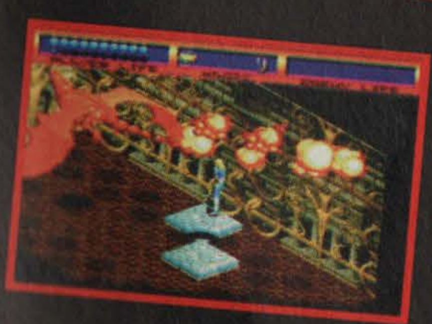
2. Ora bisogna distruggere questa mostruosa creatura che emette vermi da ogni orifizio.



3. In alcuni casi può capitare di trovarsi ad affrontare una intera legione di non-morti.



4. Questo beam rotante fornisce un utile metodo di trasporto.



5. Questo è senza dubbio il punto più importante del livello. Che fare?

UN BEL MODI DI FARSI TANTI AMICI

Avanzando attraverso le catacombe potrete liberare gradualmente una lunga serie di persone; queste, imprigionate in un sacco di modi differenti, esprimeranno la loro gratitudine garantendovi una buona dose di informazioni.



Aaah, un Visitor malefico...

LEVEL 3
Il terzo livello, di dimensioni veramente notevoli, è formato da un intero villaggio di orchi.





LEVEL 3



1. In questa sezione l'unica cosa che si deve fare è sconfiggere questo povero serpente.



2. Per superare questa sezione è sufficiente buttare fuori tutti gli orchi che salgono sul ring.



3. Ora invece bisogna liberare tutti gli abitanti del villaggio



4. La soluzione di questa stanza ricorda un vecchio gioco di nome Simon.



5. Tre bombe con timers diversi, un orologio e un ascensore. Quale sarà la soluzione?







LEVEL 2
Stanze di dimensioni maggiori con puzzle di più difficile soluzione e con meno vie di fuga in caso di errori.

LEVEL 2



1. Una richiesta d'aiuto. Ovviamente, il nostro eroe non può rifiutare e si getta in una nuova missione.



2. Molte stanze sono allagate. In questa bisogna affrontare anche delle pericolose fiamme.



3. Questo gigantesco mostro sta per divorare un povero abitante del villaggio. Indovinate un po' a chi tocca fermarlo?



4. Un altro enigma di soluzione abbastanza logica. Questa volta bisogna evitare un laser rotante.

BOMBE, BARILI E RAGGI LASER

Le varie stanze che compongono i labirinti di Light Crusader sono spesso separate da pesanti porte che non possono essere aperte normalmente. L'unica possibilità per attraversarle è quindi quella di distruggerle e, fortunatamente, il nostro caro David è dotati di una discreta quantità di differenti metodi per farlo.











6. Un dragone alato è il nemico che bisogna sconfiggere in questa fase.



7. Indossando un travestimento da orco bisogna attraversare le zone più pericolose.



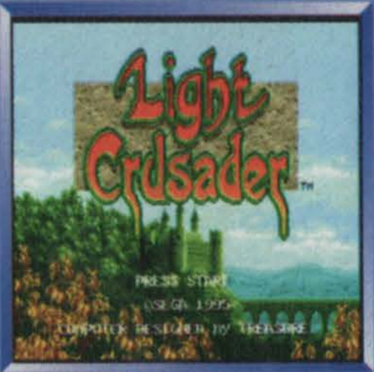
BOMBE
Ogni bomba ha una miccia di differenti dimensioni quindi attenzione.



BARILI
Hanno una miccia molto corta e, per questo motivo, subito dopo averli posizionati l'unica cosa da fare è scappare.



RAGGI LASER
Nessuna porta è in grado di resistere a questa potentissima arma.



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AVVENTURA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

THE CRYSTAL MAZE

Una delle sezioni più particolari e interessanti è senza dubbio quella in cui David deve riuscire a trovare e raccogliere quattro diverse sfere colorate. Queste sfere sono incastonate in altrettante statue situate ognuna in una diversa stanza. Ogni sfera può essere recuperata solamente se si risolve un particolare enigma. Non sarò certo io a darvi la soluzione, ma vi posso tranquillamente dire che ognuno degli enigmi ha una soluzione vagamente scientifica: colori, astronomia, geografia...





COMMENTO



I Treasure hanno realizzato in questi ultimi mesi tutta una serie di prodotti di ottima qualità e abbastanza particolari sotto vari aspetti. Anche nel loro nuovo prodotto **Light Crusader** sono presenti tutte le caratteristiche appena citate. Il gioco è infatti un originale mix di enigmi da risolvere, oggetti da trovare e utilizzare e di combattimenti da affrontare. Il punto di forza di **LC** è proprio il modo in cui riesce a amalgamare alla perfezione questi tre elementi sotto forma di diverse missioni all'interno di grandi labirinti. Purtroppo però **Light Crusader** ha anche dei difetti, primo fra tutti la longevità. La presenza dell'opzione di Save rende infatti l'avventura leggermente troppo agevole, soprattutto se si considera che un livello, il primo, è di una semplicità incredibile visto che serve solamente a prendere la mano con il sistema di controllo. Altre piccole pecche sono riscontrabili a livello grafico e sonoro, con animazioni non sempre all'altezza della situazioni e con musiche che, in qualche caso (fondamentalmente quella dei boss), non aiutano minimamente a creare l'atmosfera. Si tratta comunque di un buon titolo, che merita di essere preso in considerazione; se siete però degli avventurieri particolarmente esperti vi consiglio di acquistare **Soleil** o **Thor**, titoli più difficili e longevi.

Shogun



I passaggi segreti vi permettono di scoprire bonus nascosti e di accorciare notevolmente la strada fra una stanza e l'altra

COMMENTO



Dopo il deludente **Alien Soldier** la Treasure è tornata ai suoi normali standard qualitativi con il qui presente **Light Crusader**. Il gioco è stato in fase di sviluppo per un periodo di tempo molto lungo (le prime notizie a suo riguardo risalgono a oltre un anno fa), è facile vedere dove è finito tutto il lavoro. La realizzazione tecnica infatti, specialmente nella grafica dei fondali, è veramente impressionante, ma anche gli sprite e le animazioni, anche se a un livello leggermente inferiore, sono di buonissima fattura. **Light Crusader** potrebbe essere paragonato ai vecchi titoli alla Ultimate e i semplici enigmi che si trovano in ogni stanza sono una ventata d'aria fresca visto la complessità che stanno raggiungendo la maggior parte degli RPG. Tuttavia la struttura di gioco del tipo "prendi l'oggetto X, portalo al luogo Y per ottenere il risultato Z" potrebbe non piacere a tutti e, anche se è presente una trama abbastanza coinvolgente e interessante, questo fatto potrebbe portare ad abbandonare l'avventura. Se state cercando un'avventura leggermente diversa dal solito allora il nuovo prodotto dei Treasure fa al caso vostro mentre se volete dei giochi più classici e veramente longevi optate per **Soleil** o **Thor**, senza dubbio più difficile e lunghi.

End





GRAFICA 90
▲ I fondali sono veramente eccezionali e lo scrolling è particolarmente fluido
▼ Le animazioni dei personaggi e le varie magie non sono nulla di eccezionale

SONORO 00
▲ La maggior parte delle musiche riesce a creare la giusta atmosfera
▼ La musica dei boss è veramente orrenda

GIOCABILITÀ 90
▲ Il mix tra azione e strategia rende il gioco immediato e divertente
▼ Alcuni boss sono troppo facili da sconfiggere

LONGEVITÀ 77
▲ La presenza dell'opzione Save cancella la possibilità di frustrazione...
▼ ...però rende il gioco leggermente troppo facile

GLOBALE 80
Un altro buon prodotto dei Treasure; ottima realizzazione tecnica e buona giocabilità, peccato solo per la longevità


32ª EDIZIONE
smau
95
itinerario
giovani
A CURA DI IARD
Internet e la telematica, Multimedia e CD ROM,
Software per le professioni, l'apprendimento
e il tempo libero, Realtà virtuale
e computer grafica, Telecomunicazioni.
GIORNI APERTI AL PUBBLICO:
Giovedì 21 • Sabato 23 • Domenica 24
Orari: dalle ore 9.00 alle ore 18.00
PER I GIOVANI E LE SCUOLE
INGRESSO RISERVATO A PORTA MECCANICA
(M1-linea rossa-fermata Amendola Fiera)
Biglietto d'ingresso:
Lit.15.000 studenti maggiorenni • Lit.10.000 giovani fino a 18 anni.
Ingresso gratuito per gli insegnanti che accompagnano classi.
Informazioni:
Segreteria Operativa IARD, tel.02/869.22.54 fax 02/864.51.518
CON LA COLLABORAZIONE DI FUTURA PUBLISHING
Smau su Internet: http://www.smau.it/magellano



Ed è ancora lui, il mitico Nobunagaaa!

SI RINGRAZIA
VIDEOLAND PER IL CD



LAST GLADIATORS

Quando i videogiochi non erano ancora la meravigliosa realtà dei giorni nostri il flipper ala faceva da padrone durante i lunghi sabati sera passati in qualche bar o birreria malfamata. Il flipper ha subito nel corso degli anni modificazioni di forma e di meccanica, ma rappresenta ancora quel sano passatempo che già quarant'anni addietro induceva i giovani di allora a lasciar cadere la monetina nello slot per trastullarsi con quelli che oggi sembrerebbero pinball rudimentali, ma che in realtà sono diventati veri e propri status symbol, meravigliosi oggetti ambiti da qualsiasi collezionista si rispetti. Non è quindi un caso che il colorato mondo dei videogamez abbia "adottato" il suo precursore per eccellenza: nel passato dei videogame si contano decine di titoli illustri, non ultimo il mitico **Devil Crash** che ha riportato alla ribalta il gioco del flipper applicato alle console. Per contro il titolo citato non puntava certo sull'estremo realismo ma varietà, dinamismo, giocabilità e divertimento erano qualcosa di eccezionale. Questa volta, nel tipico stile nipponico, i programmatori hanno tratto tutti i migliori elementi dalle macchine da gioco reali a cui hanno aggiunto speciali effetti sonori e voci digitalizzate, nonché le classiche sequenze animate in giallonero.



Non ci crederete ma questa è l'ultima foto che prenderemo nella redazione di Via Edolo: nostalgia canaglia...



Ed ecco dettagliatamente elencate caratteristiche e regole di questo tavolo da gioco: tutto chiaro, no?



Incredibile: qui i punti vengono giù come la forfora di Cardi ai tempi migliori...



Gatorade: Total Body Refreshment

COMMENTO

Dico io, ci voleva proprio una console a 32-bit per vedere un gioco del genere? Rammento che quattro anni fa un piccolo 8-bit come il PC Engine già ci offriva un meraviglioso pinball ovvero **Devil Crash**. Inutile dire che per molti versi quella vecchia simulazione di flipper può tranquillamente essere considerata superiore persino alla presente, soprattutto sotto il profilo della giocabilità, della longevità e del divertimento. **Last Gladiators** infatti non eccelle in nessuno dei parametri in cui può essere giudicato: la grafica è discreta, ma nulla di più e a volte le schermate con due colori, che pur mirano a un estremo realismo, possono lasciare alquanto interdetti. L'azione è staticissima e ripetitiva in ognuno dei quattro diversi flipper e non è movimentata neppure dal modulo a due giocatori dato che alla fine tutte le azioni ricorrono in modo del tutto casuale. Certo, un appassionato di giochi del genere potrebbe anche giocarci per ore con l'unico fine di accaparrarsi punteggi stratosferici, ma non ci voleva sicuramente una macchina come il Saturn per editare un progetto del genere...

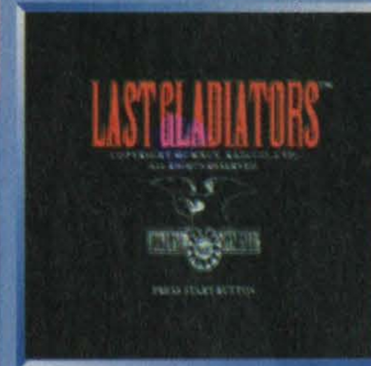
Char

COMMENTO

Alla notizia dell'uscita per Saturn di un flipper pensavo almeno a qualcosa che potesse sfruttare le capacità offerte da una macchina a 32-bit: una buona dose di poligoni, effetti di zoom, rotazione, un'azione frenetica e una grafica quantomeno all'altezza delle capacità tecniche della macchina. Niente di tutto ciò: i flipper sono staticissimi ed inquadrati nella totalità dell'area di gioco, senza zoomate ed effetti grafici degni di nota. Graficamente potrebbero essere anche considerati validi e piuttosto vari, ma le numerose schermate a due colori (giallo e nero) che dovrebbero in teoria rappresentare le controparti reali che appaiono sul tabellone dei flipper, sembrano un pochino fuori luogo. Posso capire il fattore realismo, ma qui abbiamo a disposizione un Saturn gente e non abbiamo neppure una giocabilità adeguata: scrollate il flipper, lanciate la pallina e usate due tasti. Di certo non si poteva pretendere di più da un flipper, ma almeno potevano arricchire il tutto di maggior varietà e dinamismo.

Diego





CASA PRODUTTRICE
KAZE

GENERE
FLIPPER

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

LAST AL LIMONE

Quattro al prezzo di uno: un'offerta che nemmeno i supermercati di proprietà del nostro Diego potrebbero permettersi di fare. Ma la Kaze invece si. Di cosa stiamo parlando? Dei quattro differenti tavoli che potrete trovare in questa versione di **Last Gladiators**. Essi sono, nell'ordine, Gladiators, Knight of the Roses, Dragon Showdown e Warlock. Ognuno possiede differenti background, ma soprattutto differenti percorsi guidati per la pallina e differenti hit e obiettivi da raggiungere: starà a voi scegliere a piacimento su quale tavolo esibirvi nel menù principale.

Al giorno d'oggi i flipper sono diventati davvero qualcosa di galattico. I vecchi tabelloni meccanici, suggestivi ma un pochino grezzi, sono stati rimpiazzati da display a matrici et similia al fine di offrire sequenze animate ogni volta attivato uno speciale bonus. Per riprendere in tutto e per tutto il realismo dei moderni flipper **Last Gladiators** offre le stesse schermate bicolore (sigh!) che appaiono in primo piano quando si realizza uno speciale hit. Queste schermate sono accompagnate dalle tradizionali animazioni e dai realistici effetti che, assieme alle voci digitalizzate dovrebbero completare il "fattore realismo". Sui bordi laterali dei tavoli piccoli display bicolore appaiono di tanto in tanto durante lo svolgimento dell'azione ad indicare quante volte un determinato bonus deve essere colpito prima di entrare in gioco. Prima che il giocatore abbia lanciato la sua pallina sul tavolo è data la possibilità di selezionare diversi tipi di bonus. Esistono infatti bonus iniziali e bonus individuali: i primi sono bonus che possono essere selezionati prima di lanciare la pallina nell'area di gioco e variano a seconda del tavolo selezionato, i secondi sono bonus speciali che possono essere attivati sul piano di gioco. Molte volte una scelta oculata dei primi può facilitare l'attivazione degli altri bonus. Si va dalla scelta di una protezione per impedire alla palline di cascare fuori dell'area di gioco a quella di un doppio bonus in punti per il round oppure all'opzione per accelerare la pallina nei tubi di lancio. Il bonus selezionato può essere vitale per l'attivazione dei singoli bonus individuali. Quando una pallina finisce fuori dell'area di gioco e una nuova viene piazzata nel tubo di lancio, un nuovo bonus iniziale può essere selezionato.









GRAFICA — 70

▲ L'effetto realismo è ottimo...
▼ ...ma su una macchina come il Saturn potrebbe sembrare fuori luogo

SONORO — 73

▲ Idem come sopra: effetti sonori e voci digitalizzate come i piball da sala...

GIOCABILITÀ — 76

▼ Il flipper, si sa, non permette molte variazioni sul tema ma un po' di varietà in più non avrebbe gustato

LONGEVITÀ — 69

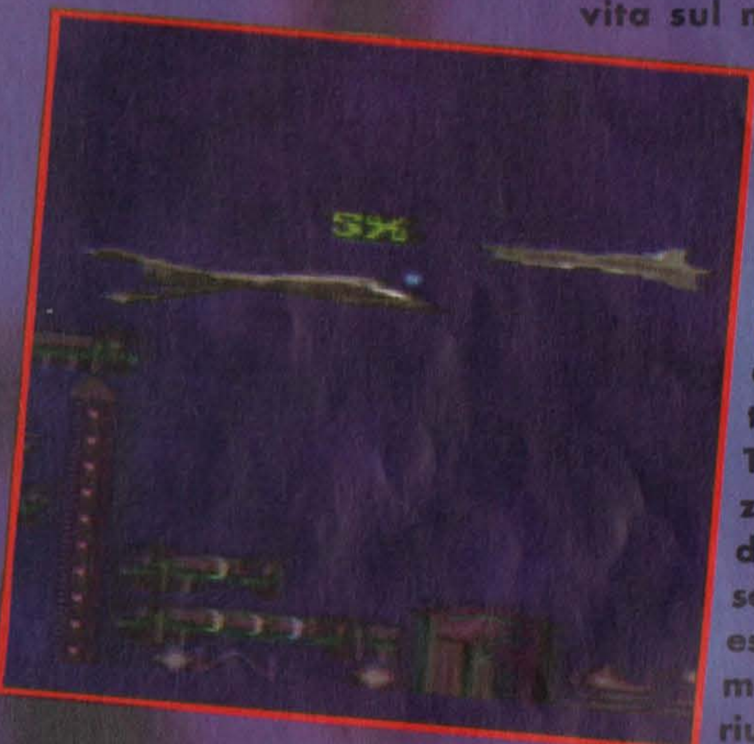
▲ Quattro flipper diversi, ognuno con le proprie carattertistiche
▼ Chi non è veramente appassionato del genere potrebbe trovare il tutto troppo monotono

GLOBALE — 69

Un flipper discreto, ma che non introduce nessun elemento degno di nota e soprattutto al di sotto delle possibilità offerte dal Saturn

SeaQuest DSV







Con l'avvento del nuovo millennio l'interesse degli scienziati di tutto il mondo si è progressivamente spostato dallo spazio al mare, mare che viene ora considerato come la importante risorsa per l'umanità oltre che come elemento fondamentale per il futuro della vita sul nostro pianeta. Proprio per questo motivo i governi mondiali hanno creato diversi gruppi di forze sottomarine che hanno il compito di mantenere la pace e la tranquillità nelle profondità oceaniche. Uno dei più famosi è la SeaQuest, ed è proprio a questo gruppo che appartiene il protagonista del nuovo titolo della THQ. Il gioco, un misto tra esplorazione e distruzione di nemici è fondamentalmente diviso in due differenti sezioni. La prima è appunto una fase di esplorazione con una grafica pseudo-isometrica. Tutto quello che bisogna fare è riuscire a sopravvivere alle forze nemiche ed eliminarle prima che gli scudi difensivi cedano. La seconda sezione consiste invece in una serie di livelli con la classica visuale laterale ognuno con una differente missione da eseguire. La missioni sono segnalate con un puntino sulla mappa di cui si è dotati, e per scoprire quello che bisogna fare è sufficiente portarsi su uno di questi punti. Ovviamente dopo aver completato tutte le missioni di un settore si viene promossi e si può accedere a nuove sezioni di gioco. Per terminare i vari livelli non è però sufficiente eliminare tutti i nemici o eseguire il compito stabilito, ma bisogna anche fare molta attenzione a non distruggere le innocenti forme di vita che popolano le profondità marine. Per ogni creatura morta verrà infatti inflitta una punizione pecuniaria che risulta veramente fastidiosa visto che, per proseguire nel gioco, è necessario comprare dei pezzi di ricambio per l'equipaggiamento che è stato danneggiato durante i conflitti











COMMENTO

Ho avuto l'opportunità di vedere alcune puntate della serie televisive e devo confessarvi di non esserne rimasto particolarmente colpito. Si tratta infatti della tipica produzione americana nella quale si possono trovare un delfino parlante e un gruppo di persone che cerca di salvare la Terra. Il gioco invece è uno titolo in stile **Ecco** che richiede anche un minimo di riflessione dato che bisogna decidere quale mezzo selezionare per ogni missione. Questa è senza dubbio l'idea più interessante del gioco, purtroppo non esente da difetti. L'azione infatti non è particolarmente frenetica e in alcune sezioni si trascina avanti noiosamente. Questo fatto è purtroppo accentuato dalla ripetitività della struttura che, nonostante la notevole quantità di missioni, non si differenzia mai in maniera sostanziale. Peccato perché ancora una volta ci troviamo di fronte a un'idea abbastanza interessante non sfruttata in maniera adeguata.

End



Ed ecco a voi il nuovo Saturn 2 a 128-bit...

COMMENTO

La serie televisiva mi era totalmente indifferente e probabilmente se avessi visto **Seaquest DSV** in un negozio non lo avrei certamente notato. Questo perché il principale difetto del nuovo titolo della THQ è la sua realizzazione tecnica non eccezionale; infatti, anche se a un'ispezione più attenta si può notare che gli sprite sono tutti ottimamente renderizzati e animati, a prima vista i fondali risultano troppo scarni, monotoni e dannatamente blu. Questo è il problema nel voler ambientare un gioco nelle profondità marine. Infatti, il titolo in sé stesso è un originale mix di diversi generi con le missioni discretamente varie e nelle quali, per poter vincere, è necessario utilizzare anche un po' di intelligenza. Peccato solo per la mancanza di azione, fatto che lo avrebbe reso senza dubbio più divertente e coinvolgente.

Shogun



Da oggi Ecco ha un nuovo rivale...

CASA PRODUTTRICE
THQ

GENERE
AZIONE/STRATEGIA

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 69
▲ Gli sprite renderizzati sono realizzati in maniera discreta
▼ Troppo scura e priva di particolari

SONORO 56
▼ Gli effetti sonori e le musiche non contribuiscono minimamente a creare l'atmosfera

GIOCABILITÀ 79
▲ Le missioni da eseguire sono abbastanza varie
▼ La struttura di gioco è troppo semplicistica

LONGEVITÀ 76
▲ Più di una dozzina di missioni diverse da affrontare
▼ Dopo alcune partite potrebbe risultare noioso

GLOBALE 77
Un titolo discreto e particolare; peccato solo per i difetti sopracitati che ne fanno diminuire la votazione globale

I MEZZI

La SeaQuest è una pattuglia molto potente anche perché è dotata di una piccola armata composta da cinque diversi tipi di mezzi. Questi sottomarini ultra-tecnologici sono dotati di differenti caratteristiche e la chiave per ottenere un buon risultato è proprio quello di riuscire a selezionare il giusto mezzo per ogni missione.



CRAB
Il Crab è dotato di un armamento veramente scarso, ma ha degli speciali jet inerziali e un airlock. E' anche uno dei due soli sottomarini in grado di raccogliere oggetti.



STINGER
Uno dei due sottomarini d'attacco è dotato di una velocità veramente impressionante e di tutta una serie di armi veramente devastanti.



SEA SPEEDER
Il più potente di tutti i sommergibili per quanto riguarda le capacità offensive risente purtroppo di una manovrabilità abbastanza scarsa e, a causa delle sue notevoli dimensioni, può essere facilmente colpito dai nemici.



SEA TRUCK
Il sommergibile utilizzato dalla SeaQuest per il recupero è caratterizzato da una lentezza veramente esasperante e, per questo motivo, è molto difficile da difendere. E' comunque molto utile e importante proprio per le sue caratteristiche peculiari.



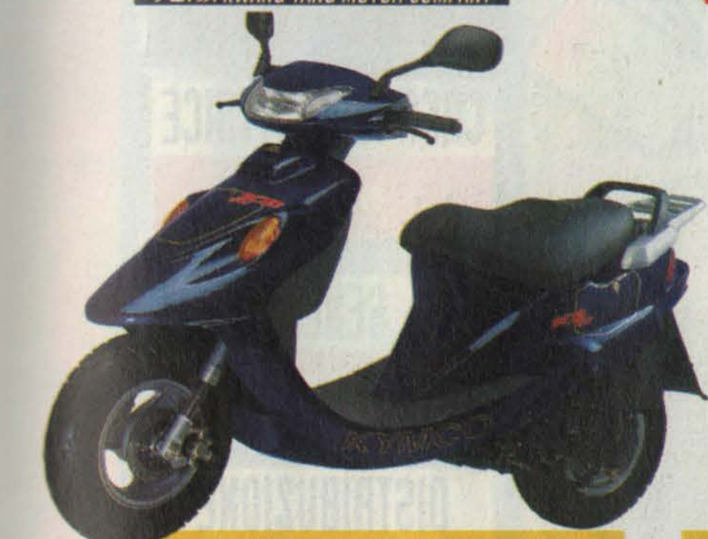
H-R PROBE
Un veicolo radiocomandato è l'ideale per le missioni che devono riparare o recuperare relitti di altre navi e per attraversare le zone in cui sono presenti una gran de quantità di nemici.



DARWIN
Il cetaceo che è stato reclutato dalla SeaQuest. Darwin è un delfino addestrato che è in grado di raggiungere sezioni nelle quali non possono giungere gli altri mezzi. Purtroppo è una creatura molto fragile e quindi va utilizzata con molta attenzione.

Ecco i grandi premi del CONCORSO FUTURA TI PREMIA:

fun to ride on KYMCO — KWANG YANG MOTOR COMPANY · DEFEND CD · AC UNICELL · Questar MicroHelp



3 scooter
KB 50 Kymco



1000 raccoglitori
Defend CD by E.DI.PI.



Accessori cellulari
AC Unicell



200 pacchetti
software Unistaller by Questar



2 Expander Tone
Generation TG 300 by
Yamaha Musica Italia



2 diffusori acustici
AMB 350
by H.A.R.P.



1 chitarra
Ovation Celebrity
De Luxe con custodia
by M. Casale Bauer



4 PC
Action Tower Multimedia
486 dx2,66Mhz
by Epson Italia



1 World Box
Midi Text Player completo
di 20 floppy disk top
quality e software WB Edit
per MS-DOS da Midisoft



1 chitarra
860 L BK Challenge
(imitazione Les Paul)
con distorsore XXL
SANS AMP (Tech 21)
by CB Music



1 settimana
in Kenia
Multiproprietà da First
Time Share, International



85 Futura Games
i migliori videogiochi
per tutti i PC
con software originale
e istruzioni in italiano

100 abbonamenti
alla vostra rivista
Futura Publishing preferita

FUTURA PUBLISHING

IL FUTURO NELL'EDITORIA OGGI

SURGICAL STRIKE

Degli ultimi titoli in Full Motion Video usciti recentemente su Mega-CD, **Farenheit, Midnight Raiders** e **Surgical Strike**, quest'ultimo è senza dubbio il più massiccio. Perché? Di sicuro non per il plot, che vi vede al comando del solito mezzo ultracorazzato e dotato di missili, razzi e compagnia bella, all'interno di una città in assetto di guerra, con l'unico scopo di distruggere qualsiasi cosa compaia su schermo.

Seguendo la mappa (selezionabile tramite il tasto Start) sarà vostro compito imboccare la giusta direzione ad ogni incrocio: nel caso non lo facciate, finirete di volta in volta contro un muro, un carro-armato nemico o qualcosa di ugualmente spiacevole. Peccato solo che sebbene sia molto sofisticato per essere un gioco in FMV, vi capiterà molto spesso di rivedere più e più volte gli stessi filmati.

Fortunatamente in **Surgical Strike** lo splatteramento è mooolto divertente: le esplosioni sono massicce e c'è una discreta dose di humour nero che non guasta mai (con tonnellate di corpi urlanti che schizzano fuori dallo schermo di tanto in tanto). Inoltre proseguendo nel corso del gioco il livello di difficoltà sale progressivamente e anche se non ci metterete un anno ad arrivare alla fine potete star sicuri che verrete impegnati per una discreta dose di partite. Insomma, qui a **Mega Console** siamo dannatamente contro questo genere di giochi, ma con tutta la fuffa che c'è in giro per il lettore di CD della Sega, **Surgical Strike** si propone come uno dei migliori titoli in Full Motion Video usciti sinora.







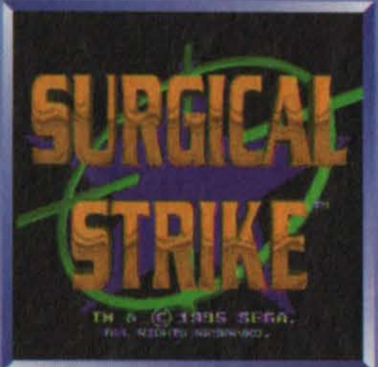


COMMENTO



Dopo aver provato **Midnight Raiders** devo dire che non vedevo troppo di buon occhio questo **Surgical Strike**, anche perché i giochi in 'TruVideo' in un periodo in cui possiamo giocare a casa con **Daytona USA** e **Virtua Fighter**, mi sembrano sorpassatissimi. invece mi sono dovuto ricredere, almeno in parte. Il gioco in sé stesso cerca di uscire dai rigidi schemi del solito spara-spara in FMV e sebbene sia molto simile a **Sewer Shark**, supera alla grande il titolo sopracitato in quanto a varietà. Inoltre l'idea della navigazione vi dà l'impressione di aver molto più controllo sul gioco di quanto ne abbiate in realtà. Certo, devo ancora trovare un gioco in FMV che mi appassioni sino in fondo, ma **Surgical Strike** è senza dubbio il più divertente dei titoli di questo genere usciti su Megaciddì. Non sarà il miglior spara-spara in circolazione, ma un pensierino potreste anche farcelo...

Simon



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 80
▲ Solita qualità Cinepak, ma la fluidità delle immagini è forse leggermente superiore alla media. Carina l'intro

SONORO 80
▲ Discreta la colonna sonora e niente male anche le esplosioni sorde presenti un po' ovunque

GIOCABILITÀ 82
▲ Avvincente sin dalla prima partita con detonazioni e corpi splatterati in quantità industriali. Splatter!

LONGEVITÀ 69
▼ Veramente facile e dopo averlo finito una volta dubitiamo vi verrà voglia di giocarci ancora

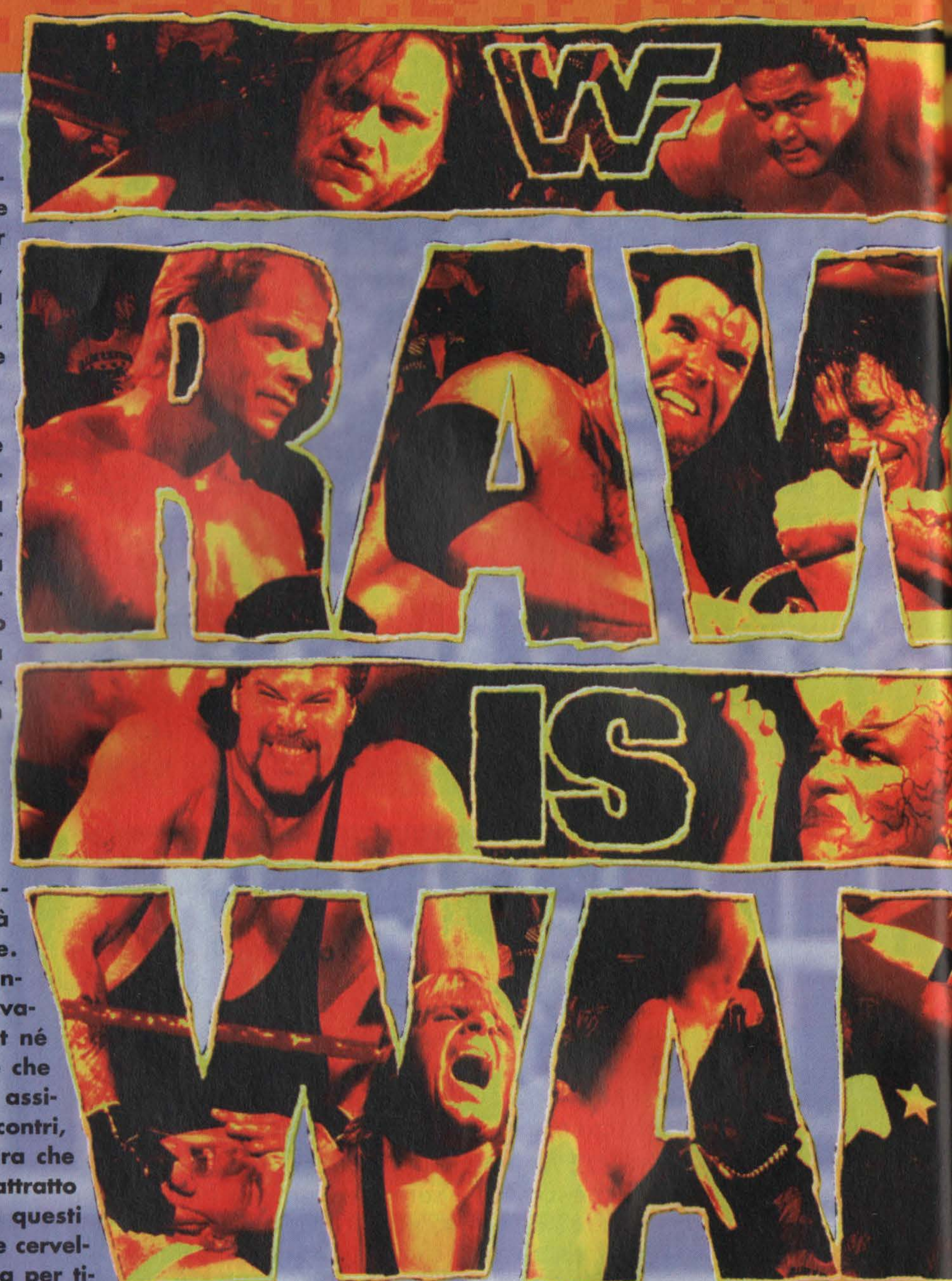
GLOBALE 74
Certo non diventerà un classico, ma con ogni probabilità **Surgical Strike** è il miglior gioco in FMV visto finora sul Mega-CD

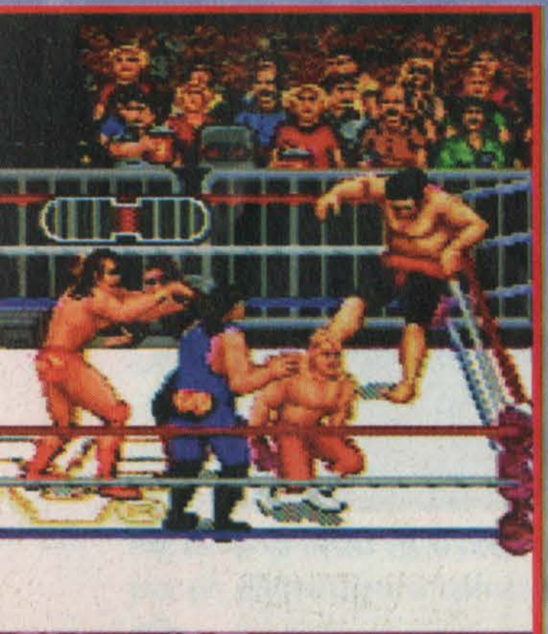
GRANDE CONCORSO FUTURA PUBLISHING TI PREMIA

REGOLAMENTO FUTURA PUBLISHING SRL indice un concorso a premi tra i lettori delle proprie riviste. Il concorso avrà inizio il 1°settembre '95 e terminerà il 31 dicembre '95. L'assegnazione dei premi avverrà alla presenza di un incaricato dell'Intendenza di Finanza il 29 febbraio '96 presso gli uffici Futura Publishing siti in Bresso via XXV Aprile numero 37.

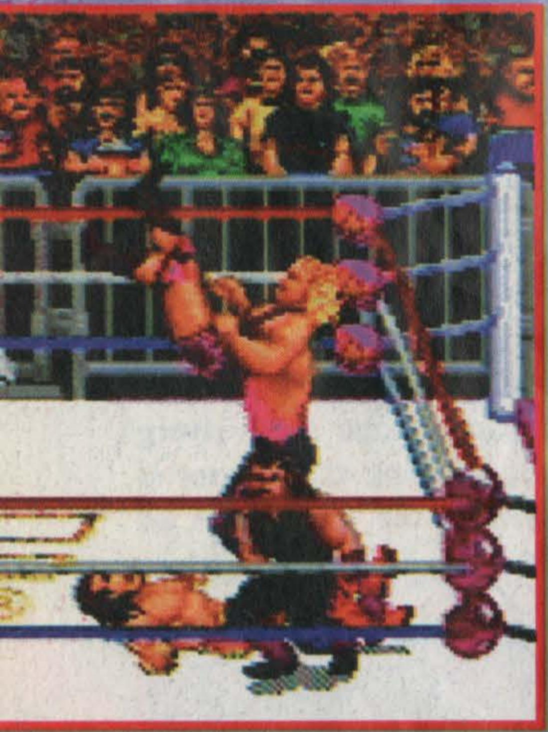
Futura Publishing pubblicherà all'interno delle proprie riviste FUTURA MUSIC, PC PLAY, PC PRATICO, MEGA CONSOLE, SUPER CONSOLE, PC PLAY, CD ROM OGGI targate settembre, ottobre, novembre e dicembre 1995 un annuncio pubblicitario dedicato al concorso nonché la cartolina e, ogni mese, su ogni rivista, un bollino da ritagliare. Per partecipare è sufficiente raccogliere 8 bollini differenti e incollarli sull'apposita cartolina, compilarla con tutti i dati e spedirla a Futura Publishing. Tra tutte le cartoline spedite entro il 31 dicembre 1995 (farà fede il timbro postale) verranno estratti i 1500 vincitori. Resta inteso che non potranno partecipare al concorso i dipendenti Futura Publishing né i loro famigliari. I vincitori verranno avvisati a mezzo raccomandata entro e non oltre il 30 marzo 1996. L'elenco dei vincitori sarà pubblicato sulle riviste sopra citate nei mesi di marzo e aprile 1996. **I premi sono indicati di seguito**

- **1°/2°/3° estratto** 1 scooter KB 50 Kymco
- **4° estratto** 1 settimana in Kenia Multiproprietà da First Time Share, International
- **5°/6°/7°/8° estratto** 1 PC Action Tower Multimedia 486 dx2,66Mhz by Epson Italia
- **9° estratto** 1 chitarra Ovation Celebrity De Luxe con custodia by M. Casale Bauer
- **10° estratto** 1 chitarra 860 L BK Challenge (imitazione Les Paul) con distorsore XXL SANS AMP (Tech 21) by CB Music
- **11°,12°estratto** Expander Tone Generation TG 300 by Yamaha Musica Italia
- **13°,14°estratto** un diffusore acustico AMB 350 by H.A.R.P.
- **15° estratto** World Box Midi Text Player completo di 20 floppy disk top quality e software WB Edit per MS-DOS da Midisoft
- **16° al 216° estratto** 1 pacchetto software Unistaller by Questar
- **dal 217° al 317° estratto** accessorio per telefonia mobile A&C Unicell
- **dal 318° al 1318°estratto** raccoglitori Defend CD by E.DI.PI.
- **dal 1319° al 1419° estratto** un abbonamento alla vostra rivista Futura preferita
- **dal 1420° al 1500°** un magnifico Futura Games



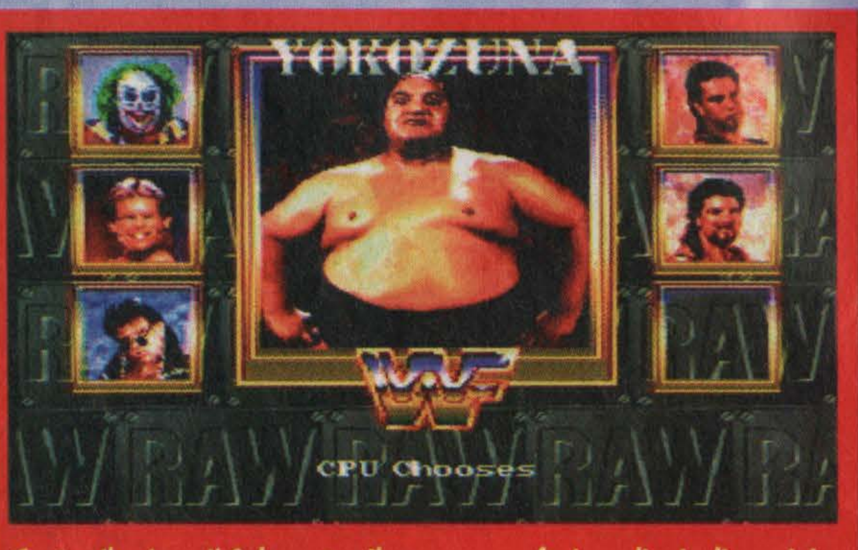




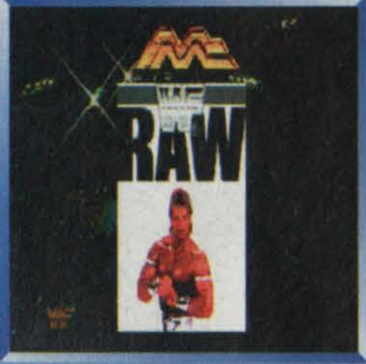




Senza alcun dubbio il termine Wrestling è, per gli americani, sinonimo di una disciplina sportiva divertente, corretta e salutare, grazie alla quale si può assistere su di un ring all'incontro/scontro di due montagne di carne ambulanti dotate, nel novanta per cento dei casi, di una quantità invidiabile di muscoli ma di ben poca materia grigia. Questi simpatici signori che si trovano l'uno contro l'altro per una strana serie di motivazioni che sfuggono al mio intelletto non hanno niente di meglio da fare che tirarsi dei tremendi pestoni infischiandosene bellamente delle conseguenze semplicemente devastanti che un'azione del genere potrebbe avere sulle loro già scarse capacità intellettive. Tutto ciò però non sembra interessare minimamente né i vari praticanti di questo sport né tantomemo tutte le persone che vanno sistematicamente ad assistere a questo genere di incontri, anzi! Sembrerebbe addirittura che il mondo sia magicamente attratto da questi eroi moderni, da questi giganti tutto muscoli e niente cervello, insomma la basa perfetta per tirarci fuori tutta una serie di prodotti commerciali: spille, adesivi, magliette, pupazzetti e magari anche un videogame! Già magari si trattasse di UN videogame! Da quando è saltato fuori il wrestling infatti ci siamo dovuti sorbire tonnellate di titoli del genere! Ancora una volta la casa "colpevole" della realizzazione di questo titolo è l'Acclaim che dopo aver portato alla luce **WWF Raw** su MD ha pensato bene di propinarci anche la versione per 32X. Come potrete ben immaginare il prodotto in questione ripropone in maniera ultra fedele la struttura di gioco della sua controparte a 16-bit. Anche qui infatti il vostro scopo sarà quello di atterrare una serie di avversari utilizzando una vasta serie di mosse cercando al contempo di non finire lunghi e distesi sul ring. Le varie opzioni di gioco che avrete a disposizione vi consentiranno di cimentarvi in una vasta serie di competizioni che vanno dall'incontro singolo a quello in doppio fino ad arrivare all'epica fagiolada "tutti-contro-tutti". Il numero di lottatori a disposizione sarà sempre il medesimo e la stessa cosa può dirsi del sistema di controllo e del livello di giocabilità. Le migliorie rispetto alla controparte a 16-bit di **WWF Raw** vengono, come era facilmente prevedibile, fondamentalmente dalla grafica del game. Tanto per cominciare sono stare inserite una serie di nuove schermate und immagini digitalizzate che ritraggono i vari wrestler in atteggiamenti alquanto minacciosi. Tuttavia l'elemento più importante è l'incredibile passo in avanti fatto dai programmatori con i vari personaggi del game. Questi sono infatti passati dai piccoli sprite della versione MD a dei veri e propri giganti interamente digitalizzati e dotati di una serie di frame d'animazione semplicemente impressionante. Infine per concludere in bellezza i ragazzi della Acclaim hanno pensato anche di dotare i vari personaggi, oltre delle loro solite prese e proiezioni, anche di un serie di nuove mosse oltre che di una serie di nuovi oggetti che potrete raccattare durante le vostre escursioni fuori dal ring e che vi consentiranno di ridurre all'impotenza anche il più pericoloso dei vostri avversari! E vai così...



Centomila signori! Solo centomila per una confezione di sciogli pancia! Approfittatene!

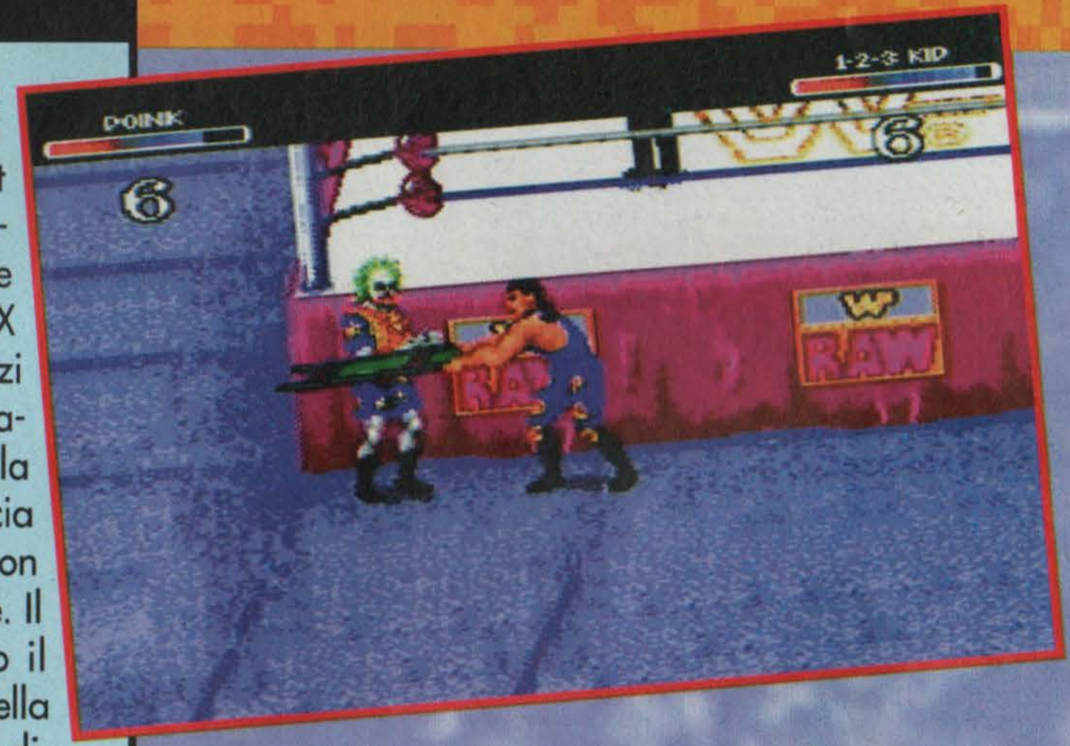


COMMENTO



Nonostante non mi possa certo considerare uno dei più grandi fan dei beat 'em up e in particolar modo di quelli di wrestling devo dire che questa versione di **WWF Raw** per 32X non è davvero niente male. I ragazzi della Acclaim sono infatti riusciti a trasportare la giocabilità presente nella controparte a 16-bit in questa cartuccia per add-on Sega condendo poi il tutto con una veste grafica veramente accattivante. Il risultato è un prodotto valido sia sotto il punto di vista grafico che sotto quello della giocabilità. Ovviamente il massimo del divertimento lo si ottiene quando ci si trova a dover fronteggiare un avversario umano (al quale è possibile dispensare anche qualche mazzata non proprio virtuale) tuttavia anche giocando contro il computer il livello di sfida si mantiene sempre su livelli più che accettabili. Insomma ci troviamo di fronte ad un prodotto di buona fattura: divertente, giocabile, dotato di un sistema di controllo funzionale e di una buona varietà di mosse. Si, è vero, **WWF Raw** non sarà un capolavoro o un titolo ultrainnovativo ma, in fondo, a chi importa?

Shogun



COMMENTO



Niente male, davvero niente male! Anche questa volta i ragazzi della Acclaim sono riusciti a dar vita ad un prodotto valido non solo sotto il punto di vista tecnico, ma anche sotto quello della giocabilità. Questa versione di **WWF Raw** per 32X infatti ripropone sostanzialmente quanto di buono avevamo già avuto modo di apprezzare nella sua controparte a 16-bit con in più una nuova veste grafica. I vari lottatori ora risultano realizzati tramite l'impiego di enormi sprite ottimamente digitalizzati ed animati ed anche i vari effetti sonori risultano più limpidi e puliti. Il sistema di controllo è rimasto fondamentalmente invariato e la stessa cosa può dirsi per la giocabilità che si attesta, anche questa volta, su livelli più che discreti. Insomma un altro buon titolo che farà la felicità di tutti i fan dell'Undertaker, Yokozuna, Bret e compagnia bella (si fa per dire!).

End

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
BEAT 'EM UP

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1-4

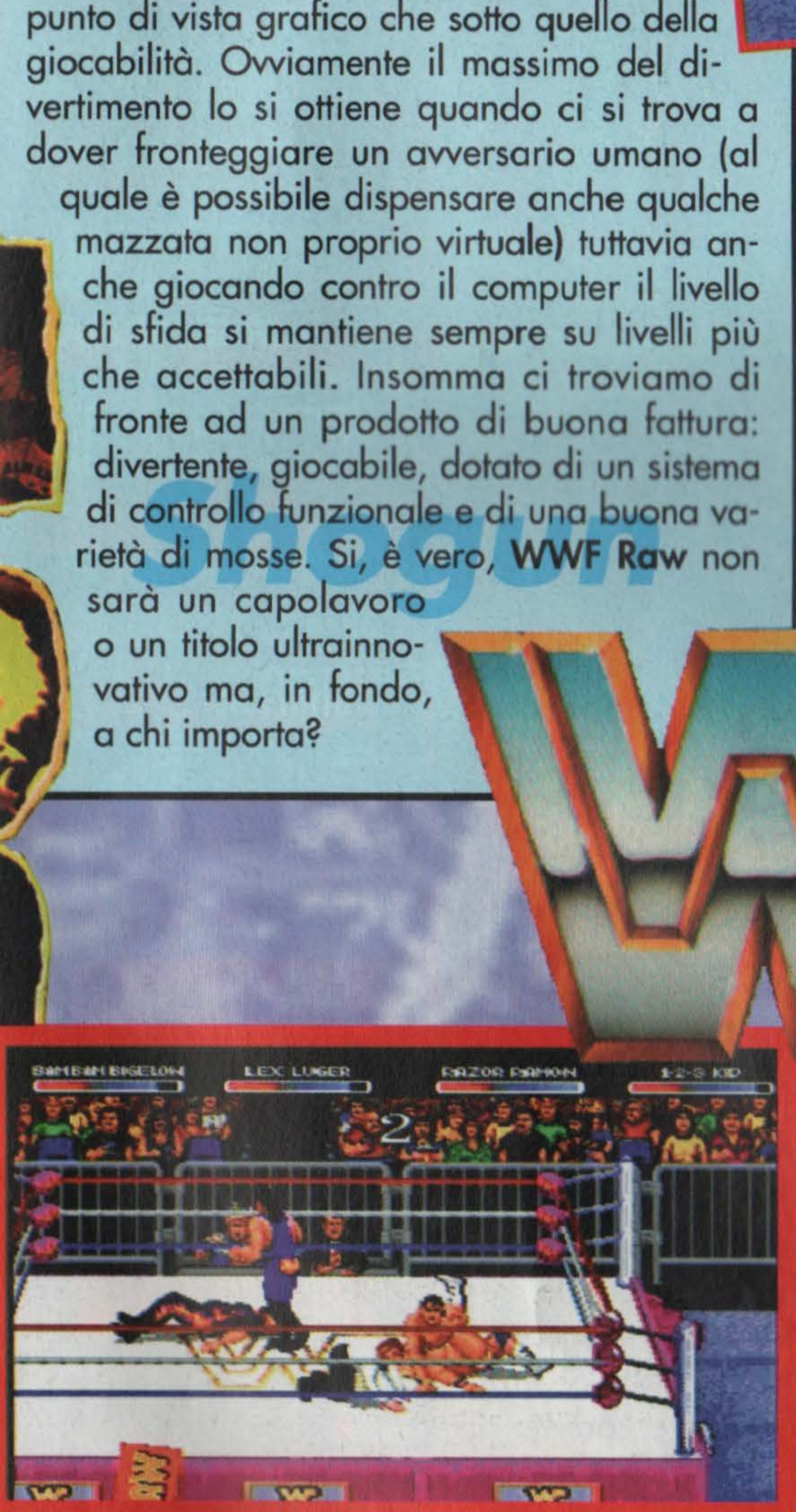
GRAFICA 80
▲ Gli sprite dei vari lottatori sono grandi, grossi e molto, molto cattivi
▼ A volte alcuni wrestler risultano un pochino pixellosi

SONORO 81
▲ Effetti sonori puliti e musichette davvero niente male

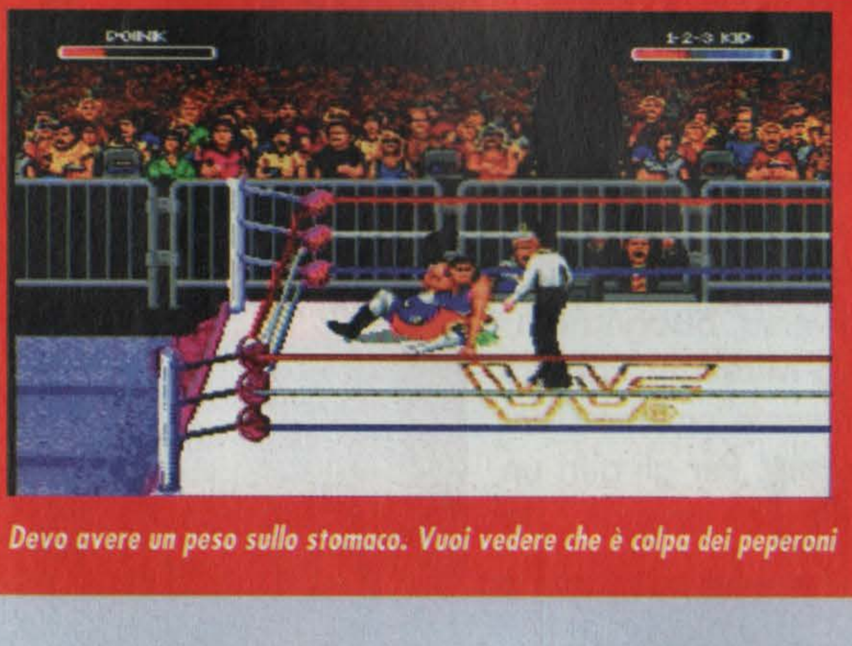
GIOCABILITÀ 82
▲ I comandi rispondono bene e, in generale, il game risulta piuttosto divertente

LONGEVITÀ 80
▲ Notevole soprattutto se ci giocherete con i vostri amici
▼ Alla lunga può diventare un po' noiosetto

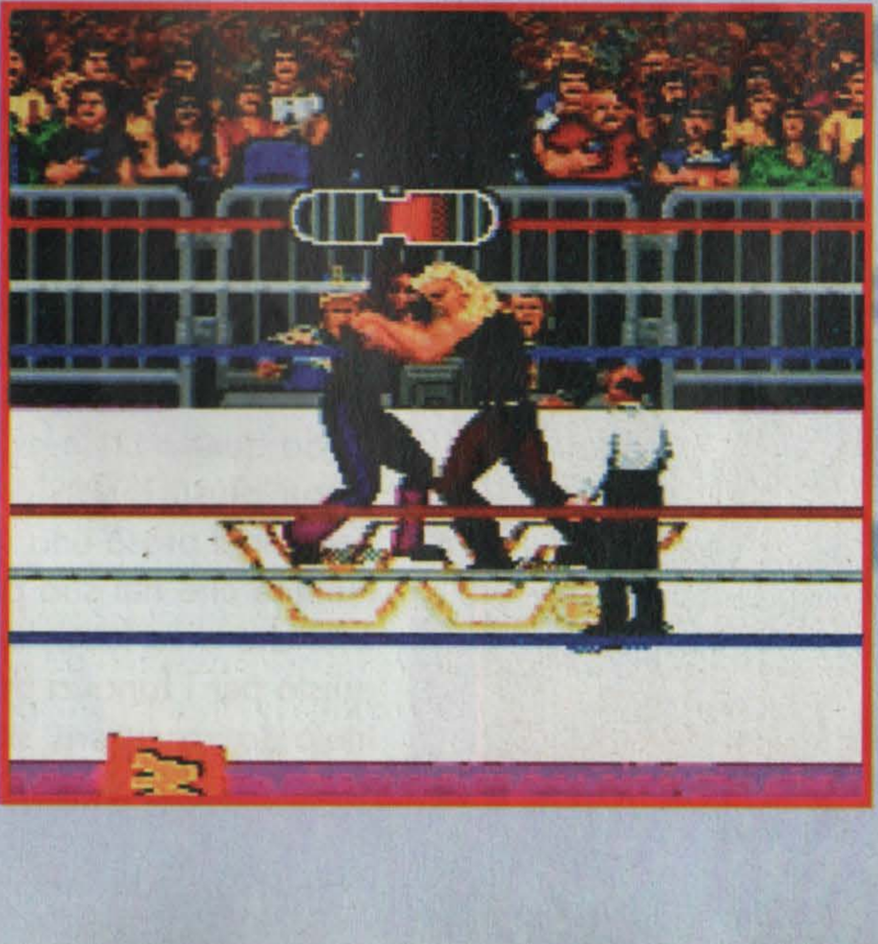
GLOBALE 80
Un titolo indicato a tutti i fan della WWF e a quelle persone che amano menare pestoni a destra e menca senza preoccuparsi più di tanto



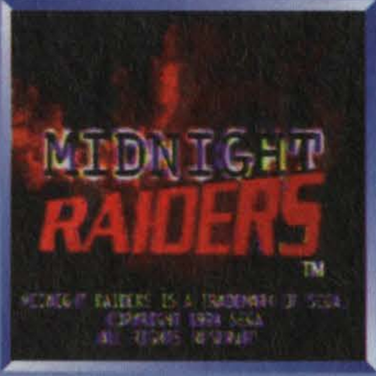
Ehi, ma questa posizione io non la sconosco!



Devo avere un peso sullo stomaco. Vuoi vedere che è colpa dei peperoni







CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

MIDNIGHT RAIDERS

Per quanto divertenti possano essere le simulazioni sportive, i platform e le avventure, nessun genere di videogiochi può dare le sensazioni di un polverizzante sparatutto. Un gol è niente paragonato ad un'esplosione, così come insignificante risulta essere un enigma risolto se rapportato alla goduria di un nemico fatto a pezzettini. Tutto ciò potrà anche disturbare i più pacifici, ma ciò non toglie che l'essere umano si diverte a distruggere di tutto. Questo videogioco in formato CD per il lettore del Megadrive non è altro che un mezzo grazie al quale l'uomo può attuare le sue più subdole fantasie. Che si tratti di elicotteri, di carri armati o soldati nemici poco importa, perché ciò che conta è cambiare i connotati a chiunque capiti a tiro. Se poi si tratta di un gioco che sfrutta filmati digitalizzati in Full Motion Video tanto meglio, visto che il risultato degli sforzi del giocatore si traducono in immagini molto realistiche, con il conseguente innalzamento del piacere. Per dirla in termini più tecnici, **Midnight Raiders** è uno sparatutto alla **Tomcat Alley**, basato su filmati in FMV e che cerca di prendere per la gola tutti i patiti di giochi di guerra con il suo iper-realismo. L'obiettivo che i programmatori si erano dunque posto era quello di un film interattivo, termine ormai di moda di un genere che ancora non esiste, mentre il risultato è quello di un semplice sparatutto dalla giocabilità piuttosto limitata e dal divertimento tutto da verificare. Come dire... L'ora del film interattivo non è ancora scoccata, ma se avete tanta fantasia e qualche soldo, tutto è possibile.





COMMENTO



Il mio, lo so, è un caratteraccio, ma stavolta non datemi contro se mi accanisco un pochino con questo genere di giochi, o sarebbe meglio dire giochi del genere. Il fatto di sfruttare il concept riveduto e corretto di **Space Ace** e compagnia bella può anche passare, l'ostinazione di sfruttare il CD come supporto per tonnellate di immagini digitalizzate mi sta anche bene, ma quando odo le paroline "Film Interattivo" pronunciate a sproposito vado su tutte le furie. Infatti questo gioco è tutto fuorché interattivo, considerato che la libertà di azione è un concetto distante anni luce da questo titolo. Sfoghi a parte e ricondotto sui giusti binari un titolo che aveva erroneamente preso una via diversa, bisogna ammettere che nel suo piccolo **Midnight Raiders** è anche divertente, sicuramente un buon acquisto per i fanatici del genere. Per gli altri un titolo da trascurare, senza troppi scrupoli.

Log

GRAFICA 71
▲ Il Full Motion Video ha sempre il suo fascino...
▼ ...ma qui non è proprio il massimo

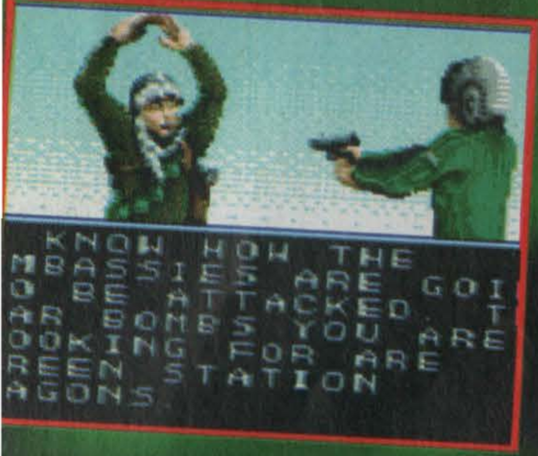
SONORO 66
▼ Nonostante il CD, l'audio è quello del Megadrive...

GIOCABILITÀ 72
▲ I comandi sono pochi e semplici
▼ La libertà d'azione non esiste

LONGEVITÀ 62
▼ Finirlo è solo una questione di tentativi

GLOBALE 70
Un pacchiano ammasso di scene in FMV, privo di giocabilità e di breve durata, ma per gli amanti tutto fa brodo...

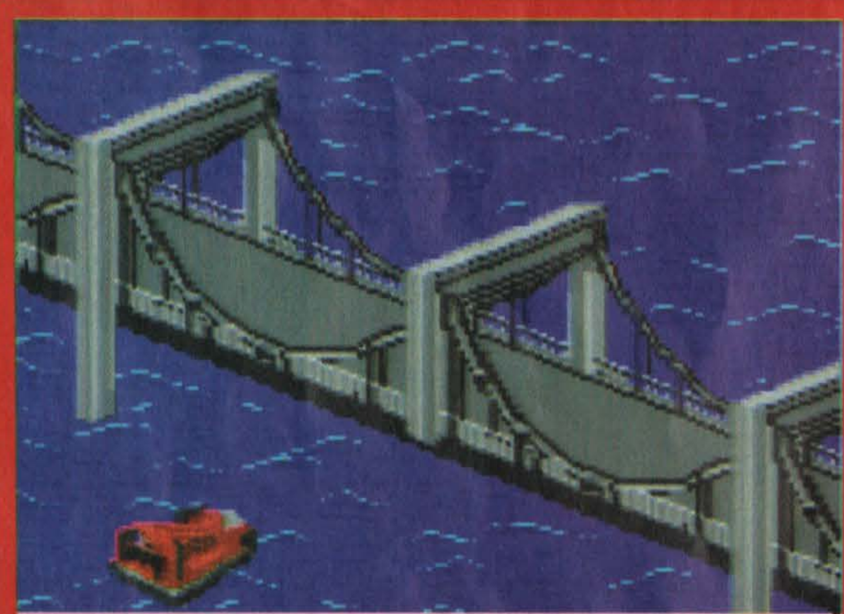
JUNGLE STRIKE



Anche se la guerra nel Golfo è finita ormai da molto tempo sembra che ci siano ancora alcuni capi di stati mediorientali pronti ad attaccare, con atti di terrorismo, le nazioni occidentali, in particolare gli Stati Uniti. Numerosi terroristi si sono infatti infiltrati in varie città americane e si preparano a cominciare un attacco in massa per sconfiggere il "grande nemico". A questo punto tocca a voi, nei panni di un valoroso pilota di elicotteri, eliminare questa minaccia affrontando nove differenti campagne ognuna formata da un discreto numeri di missioni. In queste missioni non sarete ovviamente soli, ma verrete aiutati da un copilota da selezionare tra tutti quelli disponibili all'inizio del gioco. Questa scelta è senza dubbio molto importante visto che ogni copilota ha differenti caratteristiche e può quindi risultare più o meno utili a seconda della missione. Da sottolineare inoltre che con il proseguire del gioco vi verrà data la possibilità di utilizzare differenti mezzi di trasporto e non solo il classico elicottero. Per il resto il gioco non si differenzia più di tanto dal suo predecessore **Desert Strike**; sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica (è stata mantenuta la visuale originale ma è stata sensibilmente migliorata la grafica, ora più ricca di dettagli), sia nella struttura di gioco, che comunque ora è leggermente più varia. Rimane da sottolineare l'ottimo lavoro svolto dai programmatori della THQ che sono riusciti a convertire alla perfezione, in una cartuccia da "soli" 4 megabit tutte le caratteristiche che la EA aveva inserito nell'originale su Megadrive.



E' possibile riprendere il gioco dall'ultima missione terminata visto che è presente un comodo sistema di password



In alcune missioni è necessario distruggere anche dei ponti



Mi faccia il pieno, grazie



COMMENTO



Se devo essere sincero la conversione di **Desert Strike** per Game Gear non mi aveva convinto particolarmente e, proprio per questo motivo non mi aspettavo molto da questo sequel. Beh, in questo caso sono stato felicemente smentito visto che i programmatori della THQ hanno svolto un lavoro veramente incredibile su tutti gli aspetti del gioco. La realizzazione tecnica, se escludiamo il sonoro, quasi totalmente inesistente, è praticamente perfetta grazie a una cura per i dettagli veramente notevole e ad uno scrolling sempre fluido e che permette di capire quello che sta accadendo sullo schermo in ogni momento. Discorso analogo va fatto poi per quel che riguarda la giocabilità e la longevità, perfette repliche di quelle della versione Megadrive (sono presenti tutte le missioni e le opzioni originali). Un titolo eccezionale che può essere considerato come uno dei migliori giochi disponibili per Game Gear e che ogni possessori di questa piccola console che non detesta gli elicotteri dovrebbe comprare.

Shogun

UN DURO LAVORO

Ognuna delle nove campagne è a sua volta suddivisa in un discreto numero di missioni. I compiti che dovrete eseguire sono discretamente vari e vi verranno spiegati durante il briefing. Avrete inoltre la possibilità di vedere una mappa sulla quale sono segnalati i bersagli e i principali nemici. ecco di seguito un piccolo esempio delle missioni che potrete affrontare.

1. DEFENDE THE MONUMENTS

Le forze nemiche cercano di prendere il controllo di alcune delle zone cruciali della città. A voi fermarle.



2. DESTROY ENEMY HIDEOUTS

Alcune missioni richiedono di salvare dei soldati prigionieri. Dopo aver aperto un varco nella prigione bisogna aspettare che i soldati salgano sull'elicottero prima di ripartire.



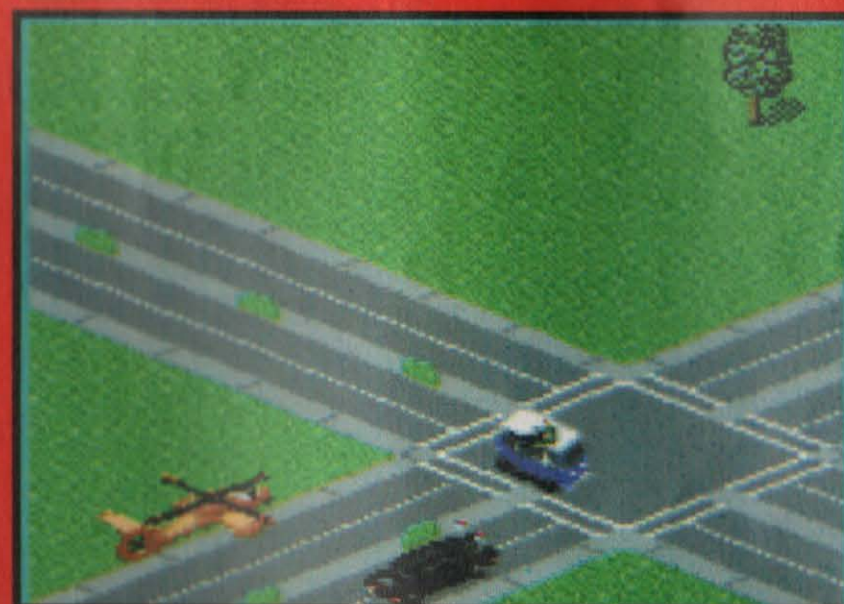
3. NEUTRALISE BOMBS

In questo caso dovrete eliminare delle macchine esplosive posizionate dai terroristi in diverse zone della città

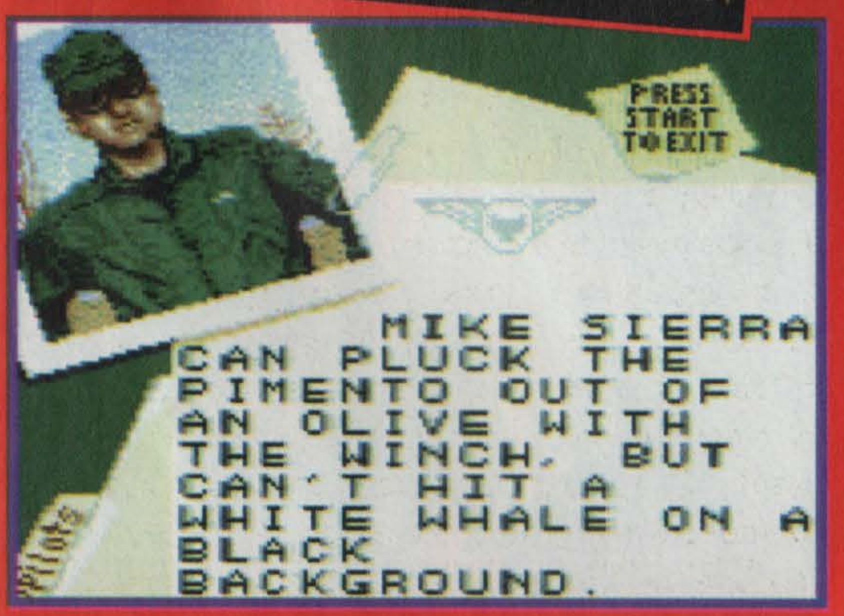


4. MOTORCADE

In questa missione avrete un compito molto importante e pericoloso visto che dovrete difendere il presidente degli Stati Uniti in persona.







La selezione del copilota è molto importante visto che ognuno è dotato di differenti caratteristiche

COMMENTO



Sono pienamente d'accordo con quello che dice Fabio nel suo commento. I programmatori della THQ hanno infatti compiuto un lavoro impressionante e sono riusciti, in una cartuccia da solo 4 Megabit, a inserire tutte quelle caratteristiche che avevano reso questo gioco un gran titolo sul Megadrive. Le numerosi missioni, unite alla presenza di diversi mezzi da utilizzare, a un sistema di controllo molto comodo e a una struttura di gioco semplice ma coinvolgente rendono questo titolo uno dei più divertenti e longevi disponibili per il Game Gear. Anche la realizzazione tecnica, se escludiamo il sonoro, purtroppo pietoso, è ottima visto che la grafica sia negli sprite che negli sfondi risulta particolarmente curata e che lo scrolling è sempre fluido. Insomma, se siete alla ricerca di un titolo da comprare e amate questo genere di giochi, mi sembra proprio che avete trovato quello che fa al caso vostro.

End



CASA PRODUTTRICE
THQ

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 90

▲ La grafica è veramente stupenda e anche lo scrolling risulta particolarmente fluido
▼ Alcuni oggetti sulla mappa sono forse troppo piccoli

SONORO 59

▼ Non è presente alcuna musica di accompagnamento durante il gioco
▲ Gli effetti sonori sono perlomeno accettabili

GIOCABILITÀ 94

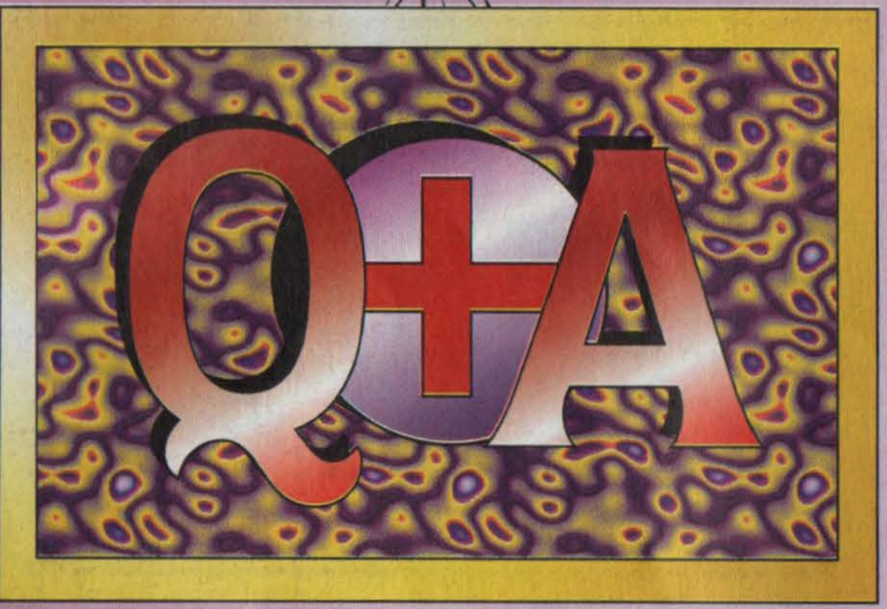
▲ È stata convertita alla perfezione l'immensa giocabilità che caratterizzava la versione Megadrive

LONGEVITÀ 90

▲ Sono presenti ben nove diverse campagne da completare ognuna di discreta difficoltà

GLOBALE 92

Un titolo eccezionale che si colloca tra i migliori giochi disponibili per il Game Gear



Il groviglio di cavi che si muove sinuoso sul pavimento redazionale ha ormai avviluppato Simon e Biomassa. L'abbraccio è stato mortale e per i tapini ormai non c'è più speranza. Eppur si muove. I sopravvissuti ormai si nutrono a base di ghiaccioli al latte radioattivo e formaldeide liofilizzata. C'è chi segue Mega Console dal numero uno e non l'ha ancora raggiunto, chi invece bivacca permanentemente di fronte al palazzo della Futura Publishing. Il mondo è bello perché è vario, diceva Marco Auletta. Probabilmente lo dice ancora, il fatto è che non lo sento da un sacco di tempo. Che ci volete fare, con la vecchiaia l'udito peggiora, per non parlare dell'umano. Il buon Simon mi fa dei strani gesti e comincio a credere che abbia perso l'uso della parola. Ma come, non era finito nelle fauci del serpentone? Gesù, non fate gli ingenui. Noi siamo i buoni e i buoni vincono sempre. Un po' come il Rocket Man di Misery, remember? Direi che possiamo partire, anche se non credo che torneremo a casa. Non so voi, ma io ne ho le tasche strapiene di questa dannata routineria. È ora di fare qualcosa di grandioso, tipo Una Vita al Massimo. A proposito, mi piacerebbe sapere perché quei babbei dei traduttori hanno translato The Street Fighter, The Return of The StreetFighter e Sister of The StreetFighter - la trilogia di Sonny Chiba che Clarence/Slater & Alabama/Arquette si cuzzano al cine - rispettivamente come Il Teppista, Il Ritorno del Teppista e La Sorella del Teppista. Uno StreetFighter non è un teppista, per la maiella. È un nobile combattente della strada, ekkekatz. Basta, non gioco più. Linea dura: dite no alle strumentalizzazioni. Ah, prima di cominciare, un ultimo messaggio: per guadagnare spazio utile ho deciso di tagliare di netto i complimenti che ci rivolgete nelle vostre missive. La piaggeria epistolare sarà rimpiazzata da un double "etc", ma questo ovviamente non vi autorizza a smettere di lisciare abbondantemente la migliore testata italiana di videogames...
Basta parlare, si va.
Ora o mai più.
Mai più...

Vostro,
Matt Bittanti

Ah, cuzzatevi il nuovo indirizzo a cui mandare i vostri quesiti epistolari...

Q&A - MEGA Console
Via XXV Aprile, 37
Bresso (MI)
Italy

Caro MBF,
seguo **Mega Console** dal numero uno e la ritengo, come molti altri miei amici, la migliore testata italiana di videogames. In quanto ad aggiornamento e competenza, non vi batte proprio nessuno etc. etc. Ti scrivo per contestare la politica della Nintendo, che secondo me è ormai arrivata alla frutta. La Nintendo parla, parla, ma intanto non ha ancora presentato un bel niente, mentre la Sega ha persino già lanciato il Saturn in America. Secondo me i videogiocatori si sono stufati di farsi prendere in giro dalla Nintendo. La storia che l'Ultra 64 sarà lanciato solo ad aprile per me è la conferma che la grande "N" ormai non sa più che pesci pigliare... Prima di concludere, vorrei sapere se il nuovo sistema operativo del Saturn rende il Saturn più potente della PlayStation, oppure no. Tu cosa ne pensi?

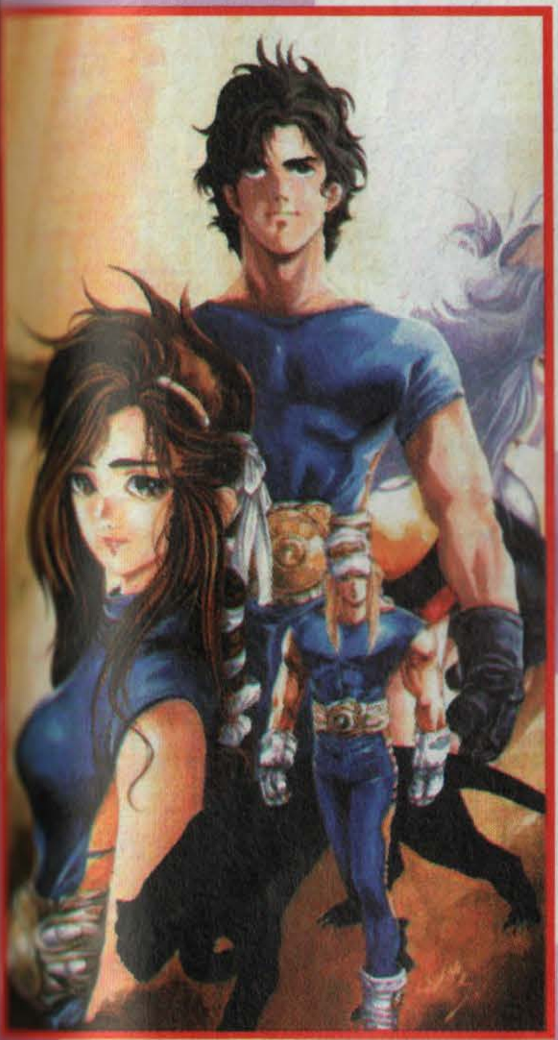
Alberto Grassi
(Padova)

La politica della Nintendo è quella di lanciare una console solo quando sono disponibili dei giochi validi. Non mi sembra una filosofia sbagliata. D'altronde, gli utenti non comprano una console per quello che è di per sé, ma per il software che fa girare. La Sega al contrario butta fuori hardware nuovo ogni sei mesi o giù di lì, spesso senza il supporto massivo di software qualitativamente innovativo, sprecando così un sacco di occasioni d'oro. È già successo con il Mega-CD e, parzialmente, anche con Mega32X e Saturn. Ci vuole tempo per realizzare grandi giochi. Prendiamo Virtua Fighter. Se l'AM2 avesse avuto a disposizione altri tre mesi prima del lancio, il prodotto finale sarebbe stato almeno cinque volte più fedele all'originale. Virtua Fighter Remix ne è la prova incontestabile. La mia opinione è che fino ad oggi, a dieci mesi dal lancio del Saturn, gli sviluppatori non abbiano nemmeno sfiorato le potenzialità vere del 32-bit Sega, per cui ogni discorso relativo alla superiorità di un sistema sull'altro mi pare quantomeno stucchevole. Solo il tempo (e i giochi) diranno qual è la piattaforma ludica migliore. Il nuovo sistema operativo del Saturn permette di animare 180.000 poligoni a 60 frames al secondo, almeno stando alla Sega. Un notevole passo in avanti rispetto a prima. D'altra parte, se con software non del





tutto convincente il Saturn ha raggiunto il milione di unità solo in Giappone, mi chiedo quanti miliardi di pezzi la Sega riuscirà a piazzare con tostate del calibro di Virtua Fighter 2, Virtua Cop, Virtua Sonic...



Ciao MBF, come va?
È la terza volta che ti scrivo e spero che stavolta pubblicherai la mia lettera. Non vi dico che la vostra rivista è megagalattica... Bando alle ciance e passiamo alle domande:
1) Uscirà mai un seguito di **Daytona USA**?
2) **Virtua Cop** per Saturn sarà identico al coin-op?
3) Vale la pena di comprare **MK3** se già si possiede **MK2**?
4) Perché **MK3** per Saturn esce a gennaio quando la versione per PSX sarà disponibile già a settembre?
5) Sono indeciso tra **Earthworm Jim 2** e **Primal Rage**. Quale mi consigli?

Nicola de Nicolo (Gorizia)

1) Non proprio. Sega Rally uscirà per Saturn a Natale, ma non si tratta del seguito ufficiale...
2) Checka la preview su questo stesso numero, homeboy...
3) Premesso che la conversione di MK3 non è ancora disponibile mentre sto scrivendo, la risposta è no.
4) Perché la Sony ha stretto un accordo in esclusiva con la Williams. Big time...
5) Alla luce del fatto che mentre scrivo non sono usciti né l'uno, né l'altro, ti rimando alle imminente recensioni dei due giochi...

Cara redazione di **Mega Console**,
sono un ragazzo di 13 anni possessore di un MS. La vostra rivista è semplicemente fantastica etc. etc. Eccovi un pacco di domandine:
1) Avevo intenzione di comprare una nuova console. Dal momento che non posso permettermi un Saturn, cosa mi consigliate tra MD e Neptune?
2) I giochi del Neptune saranno affidabili quanto quelli del MD?
3) Verranno convertiti per Neptune titoli come Super **Street Fighter 2** e **MK3**?
4) Il MD sta veramente tramontando?

Un saluto da...

Giacomo

1) Neptune.
2) Er... In che senso affidabili?
3) No e forse.
4) Domanda retorica: è chiaro che i sedici bit sono destinati a scomparire, ma per almeno altri due anni vedremo software di qualità per Megadrive.



Caro MBF,
questa è la terza volta che ti scrivo e spero che questa sia la volta buona.
Prima di tutto devo farvi i complimenti per la rivista che è notevolmente migliorata dal numero uno. Mi chiamo Vincenzo, ho 15 anni, un MD, ma intendo acquistare un Saturn quanto prima...
1) Quando uscirà la versione Europea del Saturn?
2) Quanto costerà?
3) Come sarà **Cool Spot** per Saturn?
4) Convertiranno **Sega Sonic** per Saturn?
5) Sono un appassionato di RPG e vorrei quindi sapere se la saga di **Shining Force** e **The Story of Thor** verranno convertiti per Saturn.
Ciao a tutta la redazione da...

Vincenzo De Matteis (Pescara)

1 & 2) Il Saturn in Inghilterra è stato commercializzato l'8 luglio scorso a 399 sterline.
3) Ma tu guarda... C'è una preview gustosa proprio su questo numero...
4) È in fase di sviluppo un certo Virtua Sonic (see Saturn Zone).
5) Sì. The Story of Thor 2 uscirà ad ottobre e Shining Wisdom a novembre.



Caro MBF, come ti Bitta? (che beotata...)
mi chiamo Omar e posseggo un glorioso MD. Sono un fedele lettore di **MC**, la mia rivista preferita, la migliore nel settore etc. etc. Credo che non ci sia bisogno di ulteriori complimenti, per cui passo direttamente alle domande:
1) A Natale intendo comprare una nuova console: cosa mi consigli tra 32X e Saturn?
2) Il Saturn è più potente del 32X, ma in fondo quale console è meglio, tenendo conto del divertimento offerto dal loro software?
3) Mi dici tre titoli galattici tra RPG e platform per MD?
4) Qual è la console a 32-bit più diffusa?
Un mega saluto da...

Omar Parolini

1) Saturn di bella.
2) Saturn di bella.
3) RPG: Shining Force 2, The Story of Thor, Soleil. Platform: Earthworm Jim, Sonic & Knuckles, Topolino Mania.
4) Saturn di bella, segue PSX.

Caro MBF,
è la quinta lettera che ti scrivo: rispondimi! **Mega Mail** e la mitica **Saturn Zone** sono le mie rubriche preferite. Ho 13 anni e posseggo un MD e un Saturn. Passiamo al-



le domande:
1) Potresti dirmi i 5 titoli più interessanti in arrivo per Saturn dopo l'estate?
2) Come sono **Hokuto No Ken** e **Van Battle** per il 32-bit Sega?
3) Quando usciranno **Hokuto No Ken** e **VF2** per Saturn?
4) Cosa mi consigliate tra **Grand Chaser** e **Basketball Saturn**?
5) **Virtua Fighter 2** per SS sarà meglio di **Tekken** per PSX?
Ciao da

Enrico Caputo
(Roma)

1) Virtua Fighter 2 (Sega), Virtua Cop (Sega), Darius Gaiden (Taito), Ray Force (Taito), Project Overkill (Konami).
2) Non ho ancora visto niente di Hokuto No Ken. Van Battle è patetico.
3) Entrambi a ottobre.
4) Grand Chaser non mi piace un gran che e NBA Action non è ancora disponibile...
5) Chi vivrà, vedrà. Da quanto ho visto finora, VF2 è megalitico. No kiddin'.

Carissima redazione di **Mega Console**,
chi vi scrive è un tipo di 18 anni di nome Daniele, appassionato di videogiochi, sono un possessore di Mega Drive con 20 titoli, e presto di un Saturn (ultrasupermegafigo). Naturalmente complimenti per la rivista: migliora di mese in mese. Ora vi pregherei di rispondere alle mie domande.
1) Nel 1989 è uscito il Mega Drive e nello stesso anno è incominciata la campagna pubblicitaria della console; quando incomincerà quella del Saturn qui in Italia?
2) Uscirà **Fifa Soccer '96** per Saturn?
3) Ho visto su diverse riviste di videogiochi le foto di **SFLegends**: Ken faceva le solite mosse degli altri **SF2**. La Capcom con questo **Street Fighter Legends** vuole farci cadere le mascelle o vuole tirare fuori un altro seguito gemello?
4) Che tipo di supermosse ci saranno in **SF Legends**: alla **Fatal Fury** o alla **Super Street Fighter 2 Turbo**?
5) Quando esce **Fighter History Dynamite**, e quali differenze ci sono tra la versione Neo Geo CD e quella Saturn?
6) Siccome io prendo il Saturn jap e non voglio fare la modifica alla console, c'è un altro modo per farlo funzionare su un TV italiano comperando la scart della Sega? Mi spiego meglio: il mio TV non è multistandard e mi hanno spiegato che con quella scart Sega io potevo vedere il Saturn anche senza modifica; è vero oppure nel monitor vedo le bande come una console europea?



7) Ho letto su delle riviste estere che il Mega Drive ufficialmente muore nel giugno '96. È vero?
8) Cosa preferite come estetica il Saturn USA o quello Jap?
9) In un numero vecchio di **Mega Console** ho visto un "testone" che teneva in mano il Saturn; presumo che sia un poster: quando lo allegherete a **Mega Console**?
10) Elencatemi i picchiaduro che devono uscire per Saturn (nel '95)
un salutone da...



Daniele Mozzarelli
"Il mago del joypad"

1) Proprio in questi mesi...
2) Sì.
3) Massì, è sempre la solita minestra riscaldata...
4) Alla SF2 Turbo...
5) Non si sa ancora nulla di certo. Comunque tutto quello che è in grado di fare un Neo Geo CD, il Saturn lo può fare meglio.
6) Allora, riassumiamo. Il sistema televisivo nipponico è diverso da quello europeo (NTSC il primo, PAL il secondo), il che significa che se compri un Saturn in Giappone e non lo fai modificare, o lo usi con un monitor, oppure non vedrai una fava. Se non possiedi una televisione multistandard, la modifica è necessaria, a prescindere dalla scart.
7) Non mi risulta.
8) Black Saturn rulla di bella...
9) Dunno...
10) Virtua Fighter 2, X-Men, Street Fighter: The Movie, Mortal Kombat 3, Golden Axe: The Duel, Street Fighter: Legends e un'altra paccata...



ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	CHAR	RAVES	FABIO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
JUNGLE STRIKE (GG)	9	8	9	9	9	9	8,8
LAST GLADIATORS (SS)	6	5	6	7	7	6	6,2
LIGHT CRUSADER (MD)	9	9	9	9	8	9	8,8
MIDNIGHT RAIDERS (MCD)	7	6	7	7	8	7	7
SEAQUEST DSV (MD)	7	7	6	7	7	7	6,8
SPIDERMAN (MD)	7	8	7	6	6	7	6,8
SPIROU (MD)	6	5	6	5	5	5	5,3
SURGICAL STRIKE (MCD)	8	7	6	7	8	7	7,2
WWF RAW (32X)	8	8	8	7	7	8	7,7



MEGALEGENDA

10 - MEGA!!! · 9 - Totale!! · 8 - Radicale! · 7 - Cenobitico · 6 - Regolare
5 - Aspidico · 4 - Pesante... · 3 - Pericoloso... · 2 - Letale! · 1 - Marcio!!!

MEGA

È proprio vero: più le cose cambiano, più rimangono le stesse. Eccomi qua, nei nuovi, avveniristici, lussuosi... ma solo parzialmente ultimati uffici ('azz, hanno lasciato i gabinetti per ultimi...) della Futura Publishing, a redigere questa nuova edizione del MegaTrix con l'ausilio del buon vecchio Quadra 950 della Apple ma anche con il solito indesiderato apporto di una temperatura pari a 35° e un tasso di umidità del 70%. E come potrebbe essere altrimenti, visto che siamo in pieno Luglio, e in una provincia climaticamente impietosa come quella di Milano? Per giunta i condizionatori non funzionano ancora perfettamente e non c'è ancora l'ombra di un distributore automatico di bevande dissetanti: ma chi l'ha detto che fare il collaboratore di una rivista di videogames è il mestiere più divertente del mondo? Nelle immortali parole di Totò: "Ma mi faccia il piacere...!". Vabbé, prendete nota del nuovo indirizzo a cui inviare i vostri trucchi, mentre io vado a farmi una Coca al bar di sotto. Ehi, un momento? Come sarebbe a dire che oggi è chiuso? Ma li mortacci...!





Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via XXV Aprile 37
20091 Bresso (MI)

A cura di Fabio D'Italia

MICRO MACHINES 2 TURBO TOURNAMENT

MEGADRIVE

Passaggio Segreto

Se giocate una partita nella versione Challenge, è possibile usare un passaggio dimensionale segreto nel livello intitolato "Bricks 'n' Trees". Basta completare un giro, spostarsi verso il centro dello schermo e... un momento, dove siete finiti?





THE INCREDIBLE HULK

MEGADRIVE

Selezione del Livello

"Mister McGee, non mi faccia arrabbiare, non le piacerei se perdessi il controllo..." Ah, la serie televisiva dell'**Incredibile Hulk**! Telefilm così, non se ne fanno più (chi ha osato dire "Per fortuna"? - Fabio). Ad ogni modo, ecco il trucco che molti hulkofili ci hanno richiesto invano via telefono durante le ultime Hotline del venerdì. Non piangete più, okay? Dunque, durante una partita, inserite la pausa e premete SU, DESTRA, GIU', SINISTRA, poi suicidatevi fino a perdere tutte le vite. Una volta ricominciato tutto daccapo, scoprirete un'opzione per la selezione del livello subito dopo le schermate introduttive.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

MEGADRIVE

Turbo Illimitato

Vi serve una spinta che duri in eterno? Abbiamo quello che fa per voi! Basta andare alla schermata con la scritta "Tonight's Match-Up", premere il tasto A per tredici volte e quindi tenere premuti i tasti A, B e C.



TRIX

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
MEGADRIVE
Selezione del Livello

Durante la visualizzazione della schermata col titolo del gioco (dopo che il logo si è schiantato al suolo e le opzioni sono apparse) premete B, DESTRA, A, GIU', DESTRA, SU, B, SINISTRA, A, SU, DESTRA e A. Ora non vi rimane che riportare il cursore sull'opzione START e spingere il pad verso l'alto per scovare i vari livelli.



RISTAR
GAME GEAR
Codici dei Bonus

C'è qualcosa di cui sentite la mancanza nella versione Game Gear di questo platform? Allora cuccatevi questi codici da inserire nella schermata per le password...

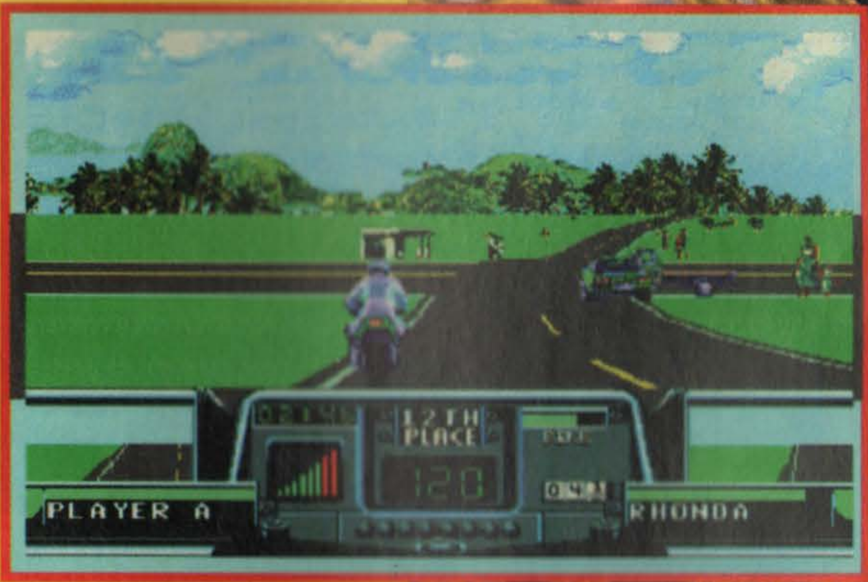
STAR
VALDI
MUSEUM
ILOVEU
MAGURO
DOFEEL
CANDY
AAAAAA
XXXXXX

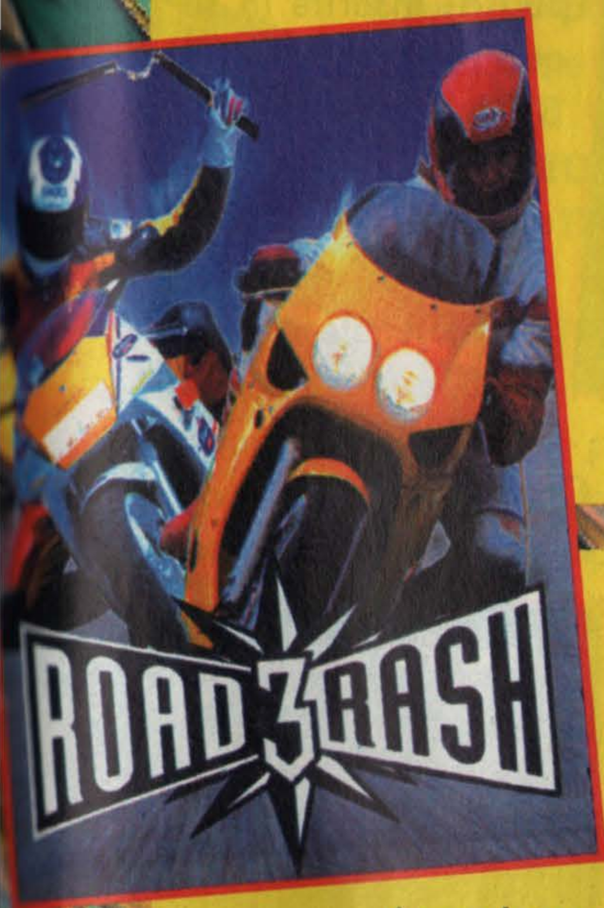




ROAD RASH 3
MEGADRIVE USA
Password Speciale

Quando appare la schermata col titolo del gioco, andate al menù delle opzioni. Una volta entrati, andate su "Set Password" e inserite il codice "15S9 PU03": otterrete così la motocicletta migliore, un pacco di soldi (200.000 dollari, per l'esattezza) e tutti gli accessori di potenziamento.





MAXIMUM CARNAGE
MEGADRIVE
Guida alle Stanze Segrete

Se i sensi di ragno non vi bastano per scoprire tutte le stanze segrete del gioco, usate pure questa guida: neppure il signor Jameson potrebbe fare a meno di pubblicarla!



- Stanza segreta A

Raggiungete il secondo livello e andate sopra l'ultima finestra a destra del secondo palazzo, poi premete il tasto B: accederete così alla prima "Secret Room", dove potrete acquisire altre vite.

- Stanza segreta B

Raggiungete il livello intitolato Rooftop Manhattan e saltate sul lucernario: e voilà, la seconda "Secret Room"!



- Stanza segreta C

Raggiungete il livello intitolato Police Station; quando intravedete i tre malviventi che evadono dalla prigione aperta, saltateci dentro ed entrerete nella terza "Secret Room".

- Stanza segreta D

Dopo aver raggiunto la seconda stanza del quartier generale dei Fantastici 4, saltate sul quarto bottinello e... eccovi nella quarta "Secret Room"!

Vincenzo e Marco Giannella - Livorno



BUBSY 2
MEGADRIVE USA
Trucchi Vari Parte II

Altri due codici da inserire nella schermata col titolo del gioco per avere due differenti risultati durante la partita...

- PER AVERE 99 BOMBE: C, C, SU, GIU', C (se l'operazione ha funzionato, si sente un campanello)
- PER AVERE 99 PROIETTILI PER IL BALLZOOKA: B, A, SINISTRA, SINISTRA (se l'operazione ha funzionato, si sente un campanello)



DYNAMITE HEADDY
MEGADRIVE
Aggiornamento Soluzione

Per trovare la vita extra nel livello intitolato "Toyz In The Hood", raggiungete la sommità dello schermo. Quando trovate la seconda grossa sfera di colore rosso, fatela cadere sulla piattaforma sottostante; da lì potete raggiungere la piattaforma in alto a sinistra dove vi attendono un cattivo e la succulenta vita extra!

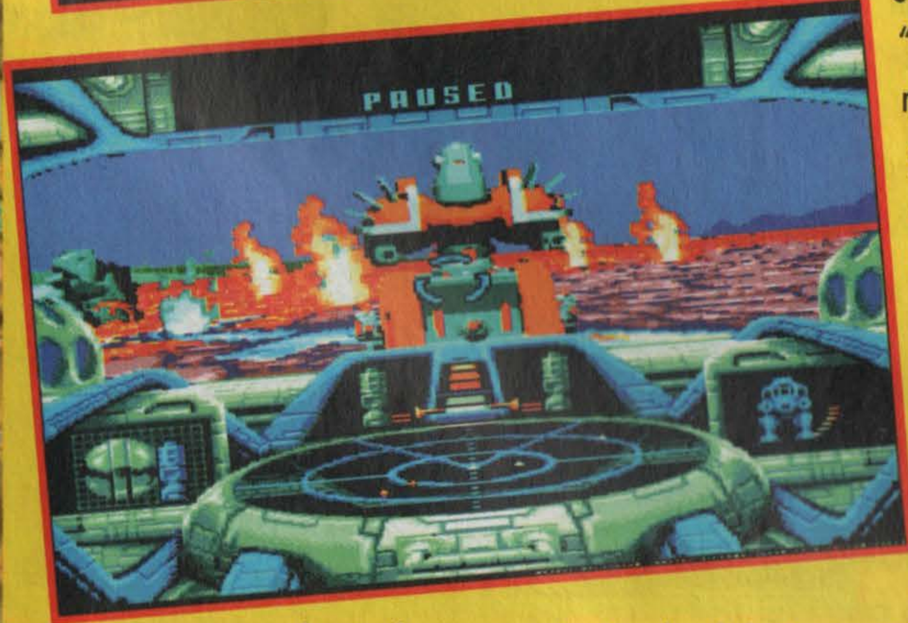




POPFUL MAIL
MEGA-CD USA
Finale Segreto

Una volta completato il gioco, aspettate che la scritta "The End" appaia sullo schermo (ci vorranno circa due minuti). Dopo di ciò, apparirà una schermata che mostrerà il tempo che avete impiegato per finire il gioco e il vostro "rank". Se questo sarà sufficientemente alto, Gaw vi inviterà a finire il gioco con maggior rapidità per vedere qualcosa di "veramente bello".





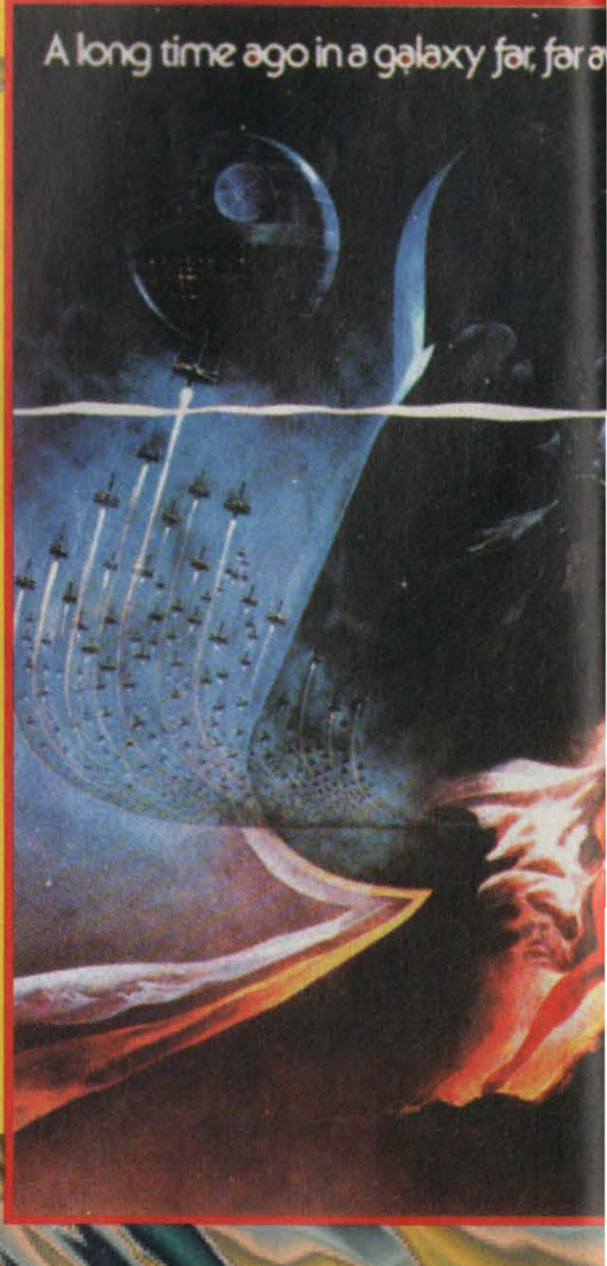
BATTLECORPS
MEGA-CD USA
Selezione dello Stage

Recatevi nella schermata delle opzioni e selezionate la scritta "Practice Mode", poi mettete la partita in pausa, inserite in sequenza B, A, B, A, DESTRA, A, C, SU e disinserite la pausa: lo schermo dovrebbe rischiararsi. A questo punto tenete premuti A, B e C e premete START: verrete ricondotti al menu principale del gioco. Ora non vi resta che cominciare una nuova partita e spingere il pad verso l'alto o verso il basso per scandagliare i vari livelli.

STAR WARS ARCADE
MEGA 32-X
Tempo Illimitato

Cominciate a giocare come al solito, poi, durante la partita, inserite la pausa e, usando il joypad per il primo giocatore, premete GIU', B, B, SU, DESTRA e SINISTRA: sentirete C1P8 emettere un grido e quindi avrete tempo a volontà.





DAYTONA USA
SATURN
Trucchi Vari

Avete letto la recensione. Avete comprato il CD. Ed ora eccovi tutto ciò che vi occorre per percorrere tutti i tracciati in senso inverso, correre contro il tempo senza altri bolidi sulla strada e sollazzarvi con i superlativi commenti musicali di **Virtua Racing Deluxe** e **Virtua Fighter**! Preparate i polpastrelli, ragazzi!





• MIRROR MODE

Per accedere alle piste invertite non dovete fare altro che selezionare la modalità di gioco "Saturn", andare alla schermata per la selezione del tracciato e premere START.

• CORRERE DA SOLI CONTRO IL TEMPO

Per usufruire dell'opzione Time Attack, andate alla schermata per la selezione dell'auto e tenete premuto lo START; vedrete apparire il logo dell'opzione Time Attack. Se poi premerete il tasto C comincerete la corsa soli come un cane (er...).



• SOUND TEST

Volete spaccarvi le orecchie ascoltando le musiche di **Virtua Racing Deluxe** e **Virtua Fighter**? Basta qualificarsi in ogni tracciato ed inserire V.R o V.F come iniziali. Ma non è tutto. Provate a inserire iniziali come A.B, O.R e G.F e potrete gustarvi i motivi conduttori di altri coin-op della Sega!

• FAR VOLTARE JEFFRY

Fatevi un giro nel tracciato del livello Expert e noterete l'enorme statua di Jeffry MacWild, uno dei combattenti di Virtua Fighter. Il bello è che se vi fermate davanti ad essa e premete il tasto X, la statua si volta!

LEMMINGS 2: THE TRIBES
MEGADRIVE
Password

Con le password che seguono, potrete evitare che i mitici omettini vengano massacrati perennemente...

CLASSIC	—	IPNNAPJHMLOFPEHHLLBOCP
BEACH	—	PDBGBLJFMOGJLFFLONBHJL
CAVE	—	OHLPOHPHPNPPAAEAEADACA
CIRCUS	—	MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC
EGYPTIAN	—	HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA
HIGHLAND	—	NGHDLKNNCPLHOLPNADIDMB
MEDIAEVAL	—	PFKANAKIHEEKCNJKEPKINE
OUTDOOR	—	DICCFBMIHEECCFJEELCGFD
POLAR	—	EPDPLPOPPPAAACACIAIAGA
SHADOW	—	FNIJNEHCDNKAFBCJNEIKFF
SPACE	—	KEDMCGBHINMHGEHCFJLMGG
SPORTS	—	LOPGHPMBOBHBPIJMFODHJP





JELLY BOY
MEGADRIVE
Codici

E' grasso! E' rotondo! E' gelatinoso (che schifo - NdR)! E si è pure beccato un bel voto nella recensione apparsa su un vecchio numero di **Mega Console.** Inevitabile dunque la pubblicazione dei seguenti codici...

10 VITE — WHCTLH WMFPCD RWTNWW TTCTLW
20 VITE — STSHTY NRTCLW FHSMGS SHLWTN
UNA NOTA PER OGNI MAPPA — YRRTLM WFCMGW HBVCBW HLGHWD
TUTTE LE SERRATURE APERTE — MTBCNM MTGWTT PMYWTC TSMFTM
CHEAT — HHMHCP SHTWHW MFMTHT SCHMLM



STORY OF THOR
MEGADRIVE
Soluzione Completa - Prima Parte

Scendete dalla vostra canoa e andate verso Nord: entrerete in un villaggio pieno di guardie e di cittadini in fuga. Il vostro primo compito è annientare i nemici. Una volta liquidati, entrerete automaticamente nella capanna del vostro maestro: parlategli, poi distruggete lo scrigno lì accanto e uscite. Andate a sinistra e continuate in questa direzione finché non raggiungete un palazzo. Entratevi e prendete la prima porta a sinistra, distruggete i quattro scrigni e uscite dalla stanza; entrate in quella a destra e proseguite fino al ponte, attraversate quest'ultimo e passate attraverso la porta: entrerete così nella stanza del Re e della Regina. Se parlate con il Re, costui vi darà la chiave per entrare nel palazzo del primo Boss ma se invece parlate con la Regina, otterrete un pieno di energia vitale. Presa la chiave, uscite dal palazzo e proseguite verso destra finché non incontrate una scala; saliteci e continuate a destra. Arriverete in un accampamento di topi che dovrete uccidere. Continuate verso Sud finché non vi imbattete in una scala, saliteci, andate a destra ed entrate nel palazzo del primo Boss, poi eliminate le due guardie. A questo punto si aprirà una porta; troverete altri nemici e una scala sulla quale dovrete salire. Ad aspettarvi ci sarà un nemico che una volta ucciso vi darà una chiave che vi permetterà di aprire la porta che egli sorvegliava. Andate a destra, scendete, distruggete lo scrigno e prendete la spada, poi entrate nella porta di cui avete la chiave. Per poter uscire da questo posto dovrete usare una chiave che potrete ottenere distruggendo la macchia blu in alto a sinistra; fatto ciò, uscite. Aprite la porta: troverete dell'acqua che scende. Per poter passare dovrete saltare, altrimenti l'acqua vi riporterà all'entrata. In seguito, vedrete una porta, dietro alla quale troverete il primo Boss (il ragno gigantesco). Sconfitto il mostro, si aprirà una porta: entrateci. Vedrete quindi un'altra porta con un occhio sopra e, ad un tratto, una striscia blu sotto l'indicatore della vostra energia vitale: questo significa che d'ora in avanti potrete utilizzare il braccialetto d'oro e che da qui ha inizio la vostra avventura. Posizionatevi davanti alla porta e premete il tasto A: il braccialetto sparirà, la botola si aprirà e vedrete un cubo azzurro. Posizionatevi davanti a quest'ultimo e premete il tasto B: il cubo si trasformerà così in una fatina.





Luca Villoresi — Ticino

STORY OF THOR
MEGADRIVE
Selezione dei Personaggi e Sound Test

Per accedere ai cinque migliori personaggi del gioco, andate alla schermata col titolo del gioco (quello con la scritta "Press Start"), tenete schiacciato il tasto B e premete START. Se invece volete trastullarvi con la parte sonora del gioco (leggi Sound Test), andate alla schermata del diario, pescatevi una pagina vuota e premete B e START.

SPACE HARRIER
MEGA 32-X
Continuazione dal Punto di Morte

Ecco un trucco che piacerebbe molto a Paola Giovetti (mai visto una puntata di "Mister O"?). Quando appare il logo della Sega, tenete premuti i tasti A e C sul joypad per il secondo giocatore, quindi, usando sempre lo stesso joypad, premete START. Ora, quando farete la vostra partita e morirete, potrete continuare dal punto in cui siete schiattati anziché ricominciare tutto daccapo.



REBEL ASSAULT
MEGA 32-X
Selezione del Livello

Per ottenere la possibilità di cominciare in qualsiasi livello, aspettate che appaia il logo della Lucasarts, dopodiché premete SU + A, GIU' + A, SU + A, SU + A, SINISTRA + A e DESTRA + A. Se avete fatto tutto ciò nella maniera corretta, sentirete un suono e una voce che vi confermerà la riuscita dell'operazione. A questo punto non vi rimane che iniziare a giocare e premere START per ottenere delle opzioni vantaggiose oppure C per saltare al livello successivo.



REN AND STIMPY'S INVENTION
MEGADRIVE
Codici dei Livelli

Ecco degli utili codici per quei poveretti che sono in possesso di questo ignobile titolo... (scusate, ma quando ci vuole ci vuole!)

NEIGHBOURHOOD — 8b20000b - 000fWU
THE ZOO — 8500003 - VS0J4WW
THE CITY — 8310009 - NX064WC
THE POUND — 692000G - V2042W9



MADDEN NFL '95
MEGADRIVE
Partita Speciale

Per avere la possibilità di giocare una partita con quarti da un minuto, andate alla schermata del "Game Set Up" ed evidenziate la scritta "Play Mode". Poi, prendete il joypad per il primo giocatore e premete A, C, C, B, B: se a questo punto udite un grido e vedete apparire un messaggio in fondo allo schermo, vi rimarrà soltanto da selezionare "Game Length — 1 minute" e dare inizio alla partita. Se invece volete avere la possibilità di selezionare due nuove squadre, fate quanto detto sopra, ma questa volta premete B, A, C, A, C.





RADICAL REX
MEGADRIVE
Selezione del Livello

Un trucco veramente, er... radicale. Se volete giocare al livello che più vi aggrada, andate alla schermata col titolo del gioco, prendete il joypad per il secondo giocatore e premete in sequenza A, C, GIU', DESTRA, SU, B: se tutto è filato liscio, dovrebbe apparire la schermata per l'agognata selezione del livello.





POWERDRIVE
MEGADRIVE
Codici dei Livelli

Direttamente dalle officine della Futura Publishing, eccovi le password per lo splendido gioco di guida della Rage... A proposito, guardiamo l'olio?

ROUND	PASSWORD	VEICOLO
1	Nessuna Password	Mini Cooper/Fiat 500
2	ZVMK39N2T5GHXMGL	Mini Cooper
3	LHWBD3TSFKKG_6F2	Mini Cooper
4	03MK9ZXQNHF2ZZ6G	Renault Clio Williams
5	4C4TF3280HKSHZM8	Renault Clio Williams
6	GQC084ZCZKKB32KC	Toyota Celica/Ford Escort Cosworth
7	4R4MD37WF09SFR6R	Toyota Celica
8	6Y4ZHNVS_T9BWK8C	Toyota Celica
9	BRC55D_P6CQTH81_	Toyota Celica



NHL HOCKEY '95
MEGADRIVE
Partita Ultra-corta

Per giocare una partita ultra-breve (periodi da 30 secondi) cominciate a giocare come al solito e andate alla schermata per la configurazione dei comandi ("Controller Setup"); tenete premuti A, C e START e poi mollate tutto per fare apparire la schermata dello "Scouting Report"; tenete di nuovo premuti A, C e START per fare apparire le "Game Options" e quindi selezionate la scritta "Abort Game" per tornare al punto di partenza: a questo punto potrete usufruire di periodi da 30 secondi.



FEVER PITCH

LA GUIDA DEFINITIVA



Sudano, imprecano e ogni tanto fanno goal. I personaggi "falcia-prato" di Fever Pitch, la pluridecorata simulazione calcistica della US Gold, sono tornati, ma questa volta sono qui per aiutare. Per quanto insolito possa sembrare da parte loro Barger, Gdiverman e compagnia bella hanno invaso le pagine dei trucchi con l'intenzione di dare una mano agli eventuali bisognosi attraverso una messe di consigli utili e cheat mode nascosti. Mega Console si è tenuto in contatto con i creatori del gioco per ottenere un rapporto accurato sulle debolezze e le virtù di ogni personaggio speciale compreso nel gioco, più tutte le loro tecniche peculiari...

FATE IL CAMPIONATO?

Eccovi l'opportunità di mettere insieme una super-squadra con altissime probabilità di vittoria in quanto composta esclusivamente da giocatori speciali. Nel vostro primo turno contro il Kuwait dovete, e sottolineiamo "dovete", segnare più di tre reti per aggiudicarvi il diritto di ingaggiare uno "star player". Nella prima selezione c'è la possibilità di scegliere fra Marco 'The Marker' Rigatoni, marcatore provetto, e Peter 'Cheesy Keeps' Stilton, portiere sopraffino. La cosa migliore da fare, in questo caso, è di acquistare Stilton non appena possibile per impedire che la vostra rete venga disintegrata da una raffica di bordate velocissime da parte della squadra avversaria.

Una volta che il buon vecchio Stilton si è sistemato, è opportuno allestire una difesa come Dio comanda. E' dunque questo il momento giusto per impiegare il nostro Marco. Mettetelo al centro dello sbarramento difensivo per far sì che tutti gli attacchi avversari vengano fermati da questo impagabile marcatore.

Via via che il campionato continua, altri giocatori vorranno unirsi alla squadra, e come per qualsiasi squadra di calcio, la strategia che può garantire la vittoria consiste nel posizionare l'uomo giusto nel posto giusto. Leggendo le seguenti informazioni sui giocatori e le loro capacità, potrete gestire con maggior profitto la vostra squadra.

PETER 'PLAYMAKER' PERFECT



I suoi precisissimi passaggi rendono Peter un elemento fondamentale in qualsiasi squadra. Ponetelo nel bel mezzo dell'azione dopo che tutti i precedenti tentativi di andare a rete sono falliti e lo vedrete percorrere implacabilmente tutto il campo fino a regalarvi un'imperdibile occasione per fare goal.

BARRY '10 BELLIES' BARGER



Perfetto per giocare a rugby, Barger è finito inspiegabilmente col diventare un giocatore di calcio. E' un ottimo difensore, ma ha la non proprio lodevole abitudine di falciare gli avversari con l'ausilio del suo possente braccio destro. Cercate di non rendere i suoi schemi eccessivamente complessi dato che è un po' lento e può perdere la palla con facilità quando raddoppiato. Ricordate soprattutto che Barger è più efficace in difesa ed ha una percentuale di segnature molto modesta.

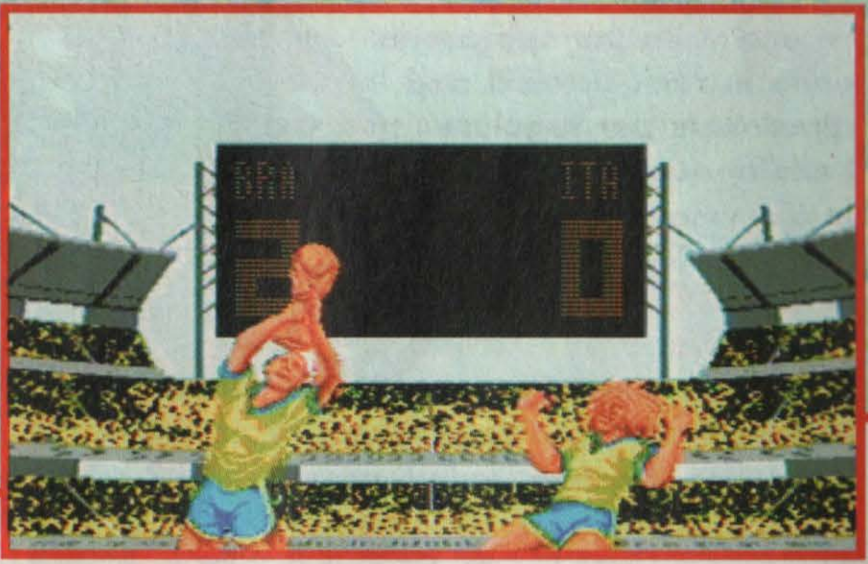
JERGEN 'CHEAT' GDIVERMAN



Noto come "il miglior attore che abbia mai giocato a calcio", Gdiverman è agile e veloce, ma ha l'esecrata abitudine di gettarsi a terra alla vista di un giocatore avversario. Grazie a questa recita, Gdiverman può indurre l'arbitro a far battere un calcio di punizione e quindi capovolgere le sorti della partita. Per ottenere i migliori risultati da Gdiverman, aspettate che venga circondato da altri giocatori fuori dall'area e quindi tuffatevi al suolo. E' una sporco espediente, ma utilissimo quando si è sotto di una rete!

ERNIE 'LE STRIKER' CONTAINER

Fratello minore di Eric, Ernie ha un piede destro potente quanto una .44 Magnum ed è in grado di fare incredibili tiri ad effetto. Vedere la sua potenza all'opera è esaltante, ma ancora di più lo è vedere l'effetto debilitante che hanno le sue acrobatiche prodezze sulla squadra avversaria. Solo Tricky vanta capacità quasi pari alle sue, ma neanche lui può sferrare bordate di uguale potenza.







MARCO 'MARKER' RIGATONI

Le mosse speciali di Marco non possono essere usate dal giocatore, ma mettendolo nel posto giusto potrete ammirare la sua tenacia quando si tratta di seguire e rubare la palla all'avversario. Ingaggiatelo non appena ne avete l'occasione.



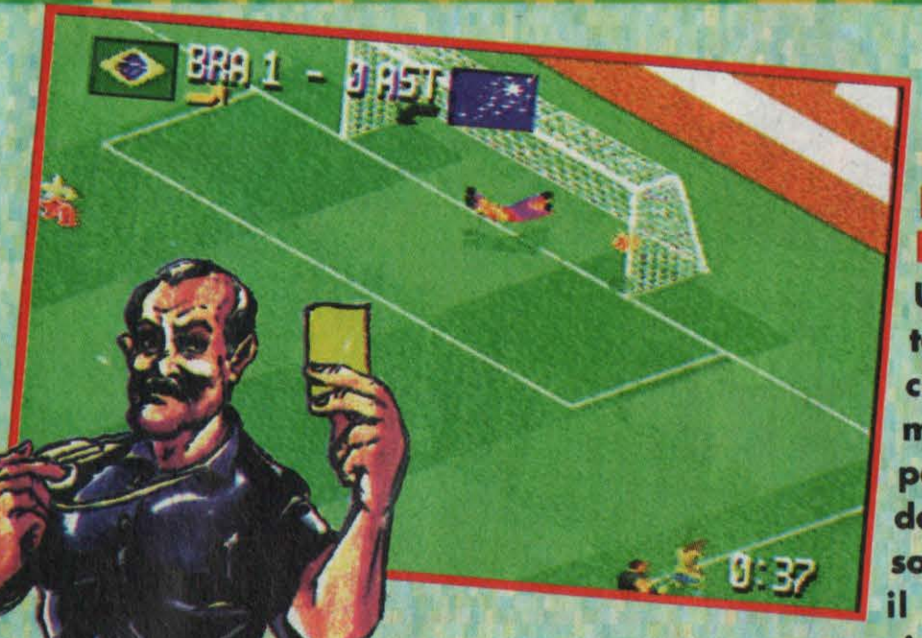


ICKY 'TRICKY' DISCORAMA

Tricky è la crème-de-la-crème dei calciatori che animano il campionato di Fever Pitch. E' scattante, capace di controllare la palla anche quando si volta o elude un avversario, e per di più, vanta l'incredibile capacità di schivare le entrate in scivolata pur mantenendo il controllo sulla palla. Usate Tricky per andare in attacco sulle fasce in modo che la propria velocità e il controllo di palla "alla Maradona" lascino i difensori avversari con un palmo di naso. Ma attenzione: la sua mira non è proprio pari alla sua celerità.











EMO 'BALL-BLAZER' BIKOMOZO

Ultimo, ma non per importanza nella cerchia dei calciatori fuoriclasse, è Bikomozo. Capace di colpire la palla con una potenza tale da farla incendiare attraverso l'attrito con l'aria, Emo è il miglior attaccante sulla piazza. Per ottenere i migliori risultati, abbinate Emo a Playmaker, assicurandovi che Playmaker dia al giovane trita-reti opportunità di tiro in abbondanza. Fatto questo, non vi resta che mettervi comodi e vedere il punteggio salire vertiginosamente.

ON THE BALL!

Ora che avete studiato le posizioni ottimali per i calciatori di punta, è il caso di scendere in campo e provare queste mosse per mandare il punteggio alle stelle e arrivare in cima alla classifica.



• CALCI D'ANGOLO

Dalla bandierina, crossate la palla col tasto A dopo aver selezionato il giocatore a cui volete passare. Eseguito il cross, aspettate che la palla raggiunga il punto d'arrivo, quindi usate il tasto B per indirizzare la palla all'angolo destro o all'angolo sinistro della porta. Se state per crossare una palla durante un attacco, usate Tricky per viaggiare sulla fascia e quindi i tasti B e C insieme (C solamente sul joypad a 6 tasti) per eseguire il cross. Di nuovo, aspettate che la palla raggiunga il destinatario, quindi usate il tasto B per schiaffarla nella rete. In alternativa, se la palla viene crossata potete usare il tasto B per far sì che il bombardiere designato tiri in porta al volo. Non preoccupatevi se queste mosse sembrano inizialmente difficili da effettuare, per acquistare la padronanza del sistema di controllo occorre un po' di pratica.





• CALCI DI PUNIZIONE

Prima di tutto usate il cursore direzionale, piazzatelo nel punto della sezione più estrema dell'arco in cui volete che vada la palla e premete il tasto B. Poi spostate il cursore nella sezione della porta che volete infilare e premete il tasto B per regolare l'altezza. Ora non scordatevi di premere il tasto B ancora una volta per sparare la palla in rete. Usate il pad direzionale per regolare l'effetto quando la palla è in volo.

• GIOCO SPORCO

A nessuno piace il gioco sporco, ma d'altro canto, a nessuno piace perdere, quindi usate l'opportunità di giocare in maniera illecita quanto volete. Se premete il tasto B durante una rimessa, i giocatori avversari verranno stesi a terra e si rotoleranno a destra e a sinistra per il dolore. Altresì utili per sgominare l'opposizione sono le testate in volo; una di queste capocciate e la vittima designata avrà bisogno di una tonnellata di aspirine effervescenti.





• COLPI DI TACCO

La pressione simultanea dei tasti B ed A (Z sul joy a 6 tasti) fa effettuare al calciatore un colpo di tacco capace di creare confusione e spazio quando si fronteggia un avversario. Un bel trucchetto qua è quello di usare il colpo di tacco così da permettere agli attaccanti, Emo ed Ernie, di avanzare sistematicamente. Inoltre, davanti alla porta, il colpo di tacco è un metodo eccellente per dare alla propria squadra lo spazio necessario per un importantissimo goal.



Virtua Fighter 2

Virtua Fighter 2 è certamente uno dei più giocabili e graficamente spettacolari picchiaduro ad incontri che la storia ci abbia mai regalato, e questo ha contribuito a creare attorno al suo grande fascino una moltitudine di fans. Quindi, anche in previsione della versione Saturn, ormai prossima, proprio non abbiamo resistito a proporvi questa splendida guida su tutte le incredibili mosse che questo coin-op possiede. Qui di seguito verranno mostrate le differenti mosse offensive e difensive, le varie combinazioni e i contrattacchi nonché le varie proiezioni da infliggere al vostro sfortunato avversario. Sono poi descritte tutte le caratteristiche e le tecniche più efficaci dei dieci personaggi mentre alcune informazioni sono state aggiunte nientemeno che dall'AM2 in modo da saper padroneggiare qualsiasi lottatore. Questo mese parleremo di Akira, Pai, Lau, Wolf e Jeffry, mentre per i prossimi lottatori dovrete aspettare **Mega Console** di ottobre...





UN PO' DI STORIA

In Giappone l'AM2 è a dir poco venerata tra i programmatori, ma non per titoli quali **Virtua Racing** o **Daytona**, bensì solo per **Virtua Fighter**. Il fenomeno VF è molto più popolare di quanto lo fosse **Street Fighter** ai suoi tempi, e questa popolarità è aumentata esponenzialmente con l'uscita del suo seguito. E la Sega, astutamente, non getta via delle così grandi credenziali solo per il mercato coin-op, ma ne sforna una conversione pressoché uguale per il grande Saturn. Ma non solo. Come potete aver letto sullo scorso numero, la conversione del seguito è quasi completata e questo non ci lascia proprio del tutto indifferenti...

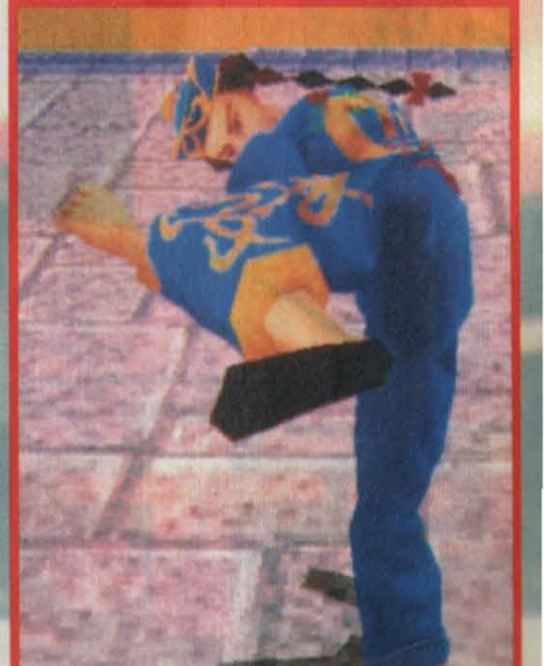
I PERSONAGGI

Virtua Fighter 2 possiede dei lottatori che sono molto cambiati dal loro debutto nel primo coin-op. Ci sono infatti una miriade di mosse sia normali sia speciali, contrattacchi e proiezioni, quindi le tecniche di gioco sono ora molto più complesse da padroneggiare.

I TASTI

La guida che vi apprestate a leggere contiene un gran numero di termini bizzarri, comandi che comunque trovate spiegati qua di seguito. Prima di tutto si può notare che alcuni comandi sono scritti in minuscolo ed altri in maiuscolo. I primi indicano che vanno eseguiti normalmente, quindi col joystick ad esempio a destra solo per un istante, mentre i secondi indicano che il joystick deve essere tenuto in quella posizione per alcuni secondi. I comandi descritti all'interno delle parentesi "()" sono opzionali.

Avanti: Muovere il joystick verso l'avversario
Indietro: Muovere il joystick lontano dall'avversario
Basso: Muovere il joystick verso di voi (a meno che non siate così storti da giocare arrampicati a testa in giù sul coin-op)
Alto: Muovere il joystick lontano da voi (idem come sopra)
D: Premere il tasto di difesa
P: Premere il tasto dei pugni
K: Premere il tasto dei calci
+: Per esempio, Avanti+P significa che dovete premere il joystick verso l'avversario e simultaneamente il tasto dei pugni
SCR: Semicirconferenza. Fare un semicerchio con il joystick. Ad esempio, Indietro, SCR significa che dovete premere indietro, Indietro/Basso, Basso, Avanti/Basso e Avanti
QCR: Quarto di cerchio, praticamente è come fare la fireball in Street Fighter 2





AKIRA YUKI

Questo combattente era sicuramente il migliore nel primo **Virtua Fighter,** ma i giocatori trovano le sue mosse troppo complesse da padroneggiare. Dato che il torneo giapponese di **VF** è stato vinto usando Lau, quelli dell'AM2 hanno pensato di migliorarne le caratteristiche. Il risultato è un picchiatore che mantiene il titolo di migliore anche nel seguito del gioco che lo ha reso tale. La forza di Akira risiede nelle mosse speciali. Le combo non sono molto potenti, ma la velocità e la diversità dei suoi attacchi possono stendere in pochi secondi anche il più coriaceo degli avversari. Molte di queste tendono a lasciarlo con la guardia abbassata, questo perché i suoi contrattacchi sono a dir poco devastanti.

MOSSE SPECIALI

P,P: Pugno e attacco di corpo (10+12)
P,K: Combo di pugno e calcio (10+30)
Avanti, Avanti+K, [K]: Calcio (o calci) volante (30+30)
Avanti, Avanti+P: Attacco con il gomito (20-40)
BASSO, Avanti+P: Attacco con il palmo della mano (20-65)
BASSO, Indietro, Avanti+P: Doppio attacco di palmo (30-70)
Avanti+P: Colpo di gomito (19)
Indietro, Avanti, Avanti+P+K: Attacco di corpo (20-28)
Basso/Avanti, Basso/Avanti +P: Power uppercut (50)
Basso/Avanti+P: Pugno all'avversario a terra (12)
K+D, D tenendo premuto K: Ginocchiata (30)

CONTRATTACCHI

D, Indietro+P: Serie di attacchi d'alto livello (50)
D, Indietro/Basso+P: Serie di attacchi di medio livello (50)
D, Basso+P: Serie di attacchi di basso livello (50)

PROIEZIONI

P+D: Sgambetto e doppio pugno (20+10+10)
Tutti i tasti: Manata acrobatica (15)
Tutti i tasti, Indietro, Basso/Avanti+P+K: Manata acrobatica del Terrore (15+40+50)
Indietro/Basso+P+D: Scambio a sorpresa
Avanti+P+D: Posizione di rottura
Indietro+P+D: Scuotimento
Basso+P+D: Grande scuotimento
Avanti, Indietro, Avanti+P+K: Ariete (20+15+25)
Indietro/Basso, Avanti+P: Spinta (60)
Indietro/Basso, Avanti+P+K: Uppercut rovesciato (35)
Indietro, Basso+P+D: Lancio a sgambetto (10)



PAI CHAN

Questo personaggio si utilizza in maniera molto differente agli altri combattenti. Mentre Jacky, Sarah e Akira hanno dalla loro delle buone mosse offensive, Pai è la migliore per quanto riguarda la difesa, girando gli attacchi degli avversari contro loro stessi. Già si notava nel primo episodio come riuscisse a intercettare i pugni e i calci degli sfidanti facendo poi fare loro un bel giretto per terra. Questa caratteristica è stata migliorata in **VF2,** abilitandola all'intercettazione di una vasta gamma di attacchi. Anche in difesa riesce a cavarsela nel migliore dei modi, eseguendo Indietro+Pugno quando l'avversario la mette alle corde con una raffica di pugni. Le sue combo sono pericolosissime, ma se per caso venissero parate o evitate, Pai si troverebbe in grandissima difficoltà.

MOSSE SPECIALI

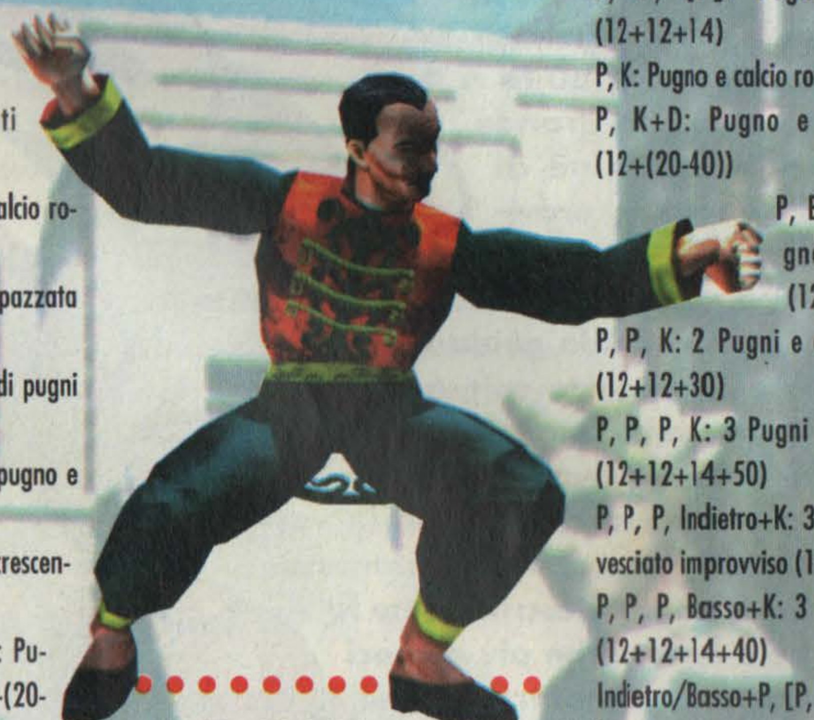
P, P [P]: Pugni con rincorsa (10+10+12)
P, K: Pugno e calcio combinati (10+30)
P, K+D: Pugno crescente (10+(20-40))
P, BASSO+K+D: Pugno e spazzata (10+(20-40))
P, P, K: 2 Pugni e calcio combinati (10+10+30)
P, P, P, K: 3 Pugni crescenti (10+10+12+50)
P, P, P, Indietro+K: 3 Pugni e Calcio rovesciato (10+10+12+20)
P, P, P, BASSO+K: 3 Pugni e spazzata (10+10+12+40)
Indietro/Basso+P, [P, P]: Serie di pugni con rincorsa (14+10+12)
Indietro/Basso+P, K: Combo di pugno e calcio improvvisi (14+30)
Indietro/Basso+P, K+D: Pugno crescente improvviso (14+(20-40))
Indietro/Basso+P, Basso+K+D: Pugno e spazzata improvvisi (14+(20-40))
Indietro/Basso+P, P, K: Pugno improvviso, pugno e calcio diretto (14+10+30)
Indietro/Basso+P, P, P, K: pugno improvviso, 2 pugni e luna crescente (14+10+12+50)
Indietro/Basso+P, P, P, Indietro+K: Pugno improvviso, 2 pugni e calcio rovesciato (14+10+12+20)
Indietro/Basso+P, P, P, Basso+K: Pugno improvviso, 2 pugni e spazzata (14+10+12+40)
BASSO rilasciare+K: Calcio ascendente (35-40)
D+K: Calcio crescente (25-45)
Indietro+D+K: Calcio crescente rovesciato (20-40)
Indietro/Alto+K: Calcio rovesciato (40)
Avanti, Avanti+K: Grande balzo e calcio (30)
Basso/Avanti+P: Spaccata bassa (14)
Avanti+K: Calcio improvviso (19)
Alto/Avanti+K, [K]: Calci a forbice volanti (16+10)
Indietro, Indietro+P: Affondo di calcio (12)
Basso/Avanti+P: Pugno all'avversario a destra (10)

CONTRATTACCHI

Indietro+P: Afferra e lancia (30, con prese di pugni e calci d'alta potenza)
Indietro/Basso+P: Afferra e lancia (30, con prese di pugni e calci di media potenza)

PROIEZIONI

P+D: Girata di polso (50)
Avanti, Basso+P: Caduta DDT (60)
Indietro, Basso+P+D: Lancio per lo stomaco (30)
Avanti, Avanti+P+K: Grande lancio e pugno (40+10)
Indietro, Avanti+P: Rovesciata (60)
Avanti+Tutti i tasti: Rovesciata sopra l'avversario a terra (0)



LAU CHAN

Nell'originale **Virtua Fighter,** Lau aveva dalla sua la caratteristica principale di gettare gli avversari giù dal ring grazie ai suoi lanci. Ma non solo, dato che poteva e può tuttora, colpire lo sfidante anche durante il volo dopo un lancio! Le sue "affilate" mani sono adattissime a sferrare un combo di triplo pugno all'avversario inerme mentre termina la sua caduta malconcia. L'unico personaggio che può dargli filo da torcere è Pai, che grazie ai suoi contrattacchi, riesce a bloccare i suoi micidiali pugni. La strategia migliore da utilizzare con Lau è quella di intrappolare gli avversari usando le mosse di base e quando sono belli storditi, si parte con una complessa combinazione di attacchi speciali.





MOSSE SPECIALI

P, P, [P]: Pugni con rincorsa (12+12+14)
P, K: Pugno e calcio rovesciato (12+30)
P, K+D: Pugno e luna crescente (12+(20-40))
P, BASSO+K+D: Pugno e spazzata (12+(20-40))
P, P, K: 2 Pugni e calcio rovesciato (12+12+30)
P, P, P, K: 3 Pugni e luna crescente (12+12+14+50)
P, P, P, Indietro+K: 3 Pugni e calcio rovesciato improvviso (12+12+14+20)
P, P, P, Basso+K: 3 Pugni e spazzata (12+12+14+40)
Indietro/Basso+P, [P, P]: Colpo d'avambraccio (14+12+14)
Indietro/Basso+P, K.: Colpo d'avambraccio e calcio rovesciato (14+30)
Indietro/Basso+P, K+D: Colpo d'avambraccio e luna crescente (14+(20-40))
Indietro/Basso+P, Basso+K+D: Colpo d'avambraccio e spazzata (14+(20-40))
Indietro/Basso+P, P, K: Colpo d'avambraccio, pugno e calcio rovesciato (14+12+30)
Indietro/Basso+P, P, P, K: Colpo d'avambraccio, 2 pugni e luna crescente (14+12+14+50)
Indietro/Basso+P, P, P, Indietro+K: Col-
p o



d'avambraccio, 2 pugni e calcio rovesciato (14+12+14+20)
Indietro/Basso+P, P, P, Basso+K: Colpo d'avambraccio, 2 pugni e spazzata (14+12+14+40)
BASSO/AVANTI+P, [P, P]: Colpo di mano (20+12+14, il colpo esce dopo ogni calcio (eccetto la luna crescente) quando si preme P)
BASSO/AVANTI+P, K+D: Colpo di mano e luna crescente (20+(20-40))
BASSO/AVANTI+P, P+K+D: Colpo di mano e spazzata (20+(20-40))
BASSO/AVANTI+P, P, P, K: Colpo di mano, 2 pugni e calcio rovesciato (20+12+12+30)
BASSO/AVANTI+P, P, P, P, K: Colpo di mano, 3 pugni e luna crescente (20+12+12+14+50)
BASSO/AVANTI+P, P, P, P, Indietro+K: Colpo di mano, 3 pugni e calcio rovesciato (20+12+12+14+20)
BASSO/AVANTI+P, P, P, P, Basso+K: Colpo di mano, 3 pugni e spazzata (20+12+12+14+40)
Basso/Avanti+P, [P], [P]: Colpo di mano a coltello (15+12+14)
Basso/Avanti+P, P, K: Colpo di mano a coltello, pugno e calcio rovesciato (15+12+30)
Basso/Avanti+P, P, P,K: Colpo di mano a coltello, 2 pugni e luna crescente (15+12+14+50)
Basso/Avanti+P, P, P, Indietro+K: Colpo di mano a coltello, 2 pugni e calcio rovesciato (15+12+14+50)
Basso/Avanti+P, P, P, Basso+K: Colpo di mano a coltello, 2 pugni e spazzata (15+12+14+40)
BASSO rilasciare+K: Calcio ascendente (40)
D+K: Luna crescente (30-50)
BASSO+K+D: Spazzata (20-35)
Basso/Avanti, Basso/Avanti+P: Colpo di mano a coltello improvviso (20)
Alto/Avanti+K: Calcio acrobatico (30)
Alto/Avanti+K+D: Calcio volante corto (32)
Indietro/Alto+K: Calcio rovesciato (40)
Avanti+P: Colpo di gomito (19)
Avanti+K: Calcio improvviso (19)
Avanti, Basso+K: Scivolata (30)



Basso/Avanti+K: Calcio sull'avversario a terra (15)

PROIEZIONI

P+D: Caduta a ruota (40)
Indietro+P: Caduta rovesciata (50)
Indietro, Avanti+P: Spaccatesta (60)
Indietro, Basso+P+D: Lancio traversale (15)



WOLF

Wolf era il migliore lanciatore tra tutti i combattenti del primo **Virtua Fighter**, e i programmatori hanno ovviamente mantenuto questa sua grande caratteristica aggiungendo altre spettacolari proiezioni. Il suo metodo di controllo rimane tuttora un po' pesante da digerire, dato che ogni sua mossa ravvicinata tende a lanciare l'avversario. Ma questa caratteristica lo rende veramente spietato dopo aver afferrato l'avversario. Per esempio, se l'opponente sbaglia un attacco mancando Wolf, per lui è finita. Date pure un'occhiata ai punti-danno che infliggono i suoi lanci... Anche i suoi contrattacchi sono ben strutturati rendendo questo personaggio uno dei più forti nel combattimento ravvicinato.

MOSSE SPECIALI

P, P, [P]: Pugni con rincorsa [uppercut] (14+14+28)
P, P, Avanti+P: Pugni con rincorsa e grande gomitata (14+14+20)
P, K: Combo di pugno-calcio (14+30)
Avanti+K: Ginocchiata (30)
Basso/Avanti+P: Uppercut (22)
BASSO/AVANTI+P: Uppercut basso (22)
Avanti, Avanti+P: Braccio teso (40)
Indietro, Avanti+P: Colpo di corpo (20-70)
Indietro+P: Schiaffo rovesciato (20)
K+D: Calcio sforbiciato (30)
Indietro, Avanti+K+D: Colpo in salto mortale (30)
Avanti+K+D: Calcio girato (36)
Avanti, Avanti+K+D: Ginocchiata volante (30)
Alto/Avanti+K: Calcio lanciato (30)
Avanti+P: Colpo al corpo (20)
Indietro+P+K: Gomito lanciato (30)
Avanti, Basso+K: Scivolata (20)
BASSO, Avanti+P: Colpo di doppia mano (30)
Basso/Avanti+P: Gomitata sull'avversario a terra (20)
Indietro/Alto+K: Colpo di corpo rovesciato (20)

CONTRATTACCHI



Indietro/Basso+P: Afferrare per i piedi (60)

PROIEZIONI

P+D: Suplex rovesciato (60)
P+D: Suplex tedesco (80)
Avanti+P: Colpo di corpo (50)
Indietro, SCR, Avanti+P: Girata e lancio violento (100)
Basso/Avanti, Basso/Avanti+P+K: Acchiappafantasmi (80)
Alto/Avanti+K+D: Frankestein (60)
Indietro/Basso+Tutti i tasti: Suplex a due braccia (70)
Basso/Avanti+Tutti i tasti: Pietra tombale (70)
Basso+P+D: Spacca dorso (60)
Tutti i tasti: Variazione del suplex tedesco



JEFFRY

Molte delle cose dette per Wolf valgono anche per Jeffry. Le sole differenze risiedono nella velocità e nella capacità di riprendersi dopo una caduta, quest'ultima molto più lenta rispetto a Wolf. Jeffry ha una buona gamma di attacchi designati a trattenere l'avversario e a far modo che essi lascino la guardia abbassata. Una volta senza difesa, essi vengono soggetti a tanto dolore fisico a causa di un poderoso lancio nell'aere incontaminata. Ma attenzione, se l'avversario acquista un po' di dimestichezza con le vostre offensive, gli risulta molto facile prevederle e agire di conseguenza. La combinazione Alto+Pugno fa eseguire degli attacchi in balzo purtroppo poco efficaci, mentre i più dannosi sono i colpi inferti con le gambe. Al limite, potete utilizzare anche le mosse Alto+Pugno, ma vi consiglio di tenervi molto vicini all'avversario.

MOSSE SPECIALI

P, P, [P]: Attacco in corsa [uppercut] (14+14+28)
P, K: Combo di pugno e calcio (14+30)
Basso+P+K: Jab laterale (30)
Basso/Avanti+P, [P]: Uno o più uppercut (22+19)
BASSO/AVANTI+P: Uppercut basso (22)
Basso+K, [P]: Calcio a martello (24+19)
Basso+K, BASSO, QCR, Avanti+Tutti i tasti: Calcio del destino (24+100)
Avanti+P: Colpo di gomito (19)
Avanti+P, Indietro+P: Combo di gomitata e calcio a martello (19+30)
Avanti, Avanti+P, [P]: Gomitata bassa rovesciata (19+19)
Avanti, Avanti+K: Calcio frontale (40)
Avanti, Basso+K: Scure (36)
Avanti+K: Ginocchiata (35)
Indietro, Avanti+P: Gomitata (30)
Indietro, Basso/Avanti+P: Affondo di gomito improvviso (30)
Avanti+P+K: Testata (40)
Indietro/Basso, Avanti+P+K: Grande testata (40)
Tutti i tasti: Testata volante (30)
Basso/Avanti+K: Attacco di calcio (20)

PROIEZIONI

P+D: Proiezione del pompiere (60)
P+D: Spaccaossa rovesciato (100)
Avanti+P: Grande urto (50)
Indietro+P+D: Corpo pressato (60)
Indietro/Avanti, Indietro/Avanti+P+K: Crocifisso (80)
Indietro, Avanti+P+K, Avanti+P+K, Avanti+P+K: Tripla testata (20+15+32)
Indietro, Avanti, Avanti+Tutti i tasti: Spaccaossa (70)
Indietro+P: Clava di ferro (50)
INDIETRO, Avanti+K: Tripla ginocchiata (10+10+10+30)
Avanti/Basso+Tutti i tasti: Superbomba (70)



WALL STREET



VENDO console **Master System** + 2 joypad + 1 gioco in memoria (**Hang On**) + 11 cartucce tra cui: **Mickey Mouse in Land Of Illusion, Moonwalker, Shadow Dancer: Il Segreto di Shinobi, World Cup** (calcio) ed altri a £ 30.000 l'uno.
- TOMMASO FERNI, Via Risorgimento 22, 20044 Bernareggio (MI); Tel. 039/6093709 (dalle 14.00 alle 21.00)

SCAMBIO console **Megadrive + 32X** (32-bit) tutto americano + **Doom + Star Wars** (tutto nuovissimo) con un **Megadrive** e un **Mega-CD**, causa un 32X europeo in più.
- MASSIMILIANO LEONI, Via Francesco Caracciolo 6, 00192 Roma; Tel. 06/39720683

VENDO Sega Master System II con tutto il necessario, due joypad e ben 10 giochi: **Alex Kidd, Sonic The Hedgehog, G. P. Rider, Air Rescue, Super Kick Off, Tennis Ace, Out Run, Moonwalker, Super Monaco G. P. II** e **Winter Olympics**. Il tutto in blocco a £ 350.000. In più regalo molti cataloghi di giochi. Annuncio sempre valido.
- CRISTIANO FLORIS, Via Acquanera 10, 21014 Laveno (VA); Tel. 0332/667616 (tranne il venerdì, il sabato e la domenica)

VENDO Sega Mega-CD 1, nuovo, completo di alimentatore e tutto quello che serve per collegarlo, più due giochi CD inclusi (**Sol Feace** e **Cobra Command**), più un joypad, il tutto a £ 200.000 trattabili. Vendo inoltre giochi per Megadrive a prezzi favolosi, alcuni esempi: **Super Street Fighter II**, completo di adattatore per giochi JAP-USA-EURO (£ 100.000 trattabili), **Chakan** (£ 35.000), **Golden Axe II** (£ 20.000), **Fatal Fury 1** (£ 30.000), **Streets Of Rage III** (£ 70.000 poco trattabili), **Super Monaco GP 1** (£ 30.000), **Sonic 2** (£ 30.000), **NBA Jam** (£ 50.000), **NBA Jam Tournament Edition** (£ 80.000) e molti altri ancora.
- GENNARO LERRE, Via Guglielmo Appulo 10, 80136 Napoli; Tel. 081/5443709

CERCO cartuccia **Phantasy Star 1** per Master System e per Game Gear. Prezzo da concordare. Inoltre cerco cartuccia **Thunder Force III** per Megadrive (preferibilmente in versione giapponese). Se interessati scrivete all'indirizzo sottoindicato.
- ULISSE SILVIO, Via Leonida 57, 74100 Taranto; Tel. 099/4595710

CERCO disperatamente **Theme Park** per Megadrive. Sono disposto a pagarlo anche bene. Annuncio valido per zona Roma e dintorni.
- STEFANO CIANFROCCA; Tel. 0775/407912 (ore pasti)

VENDO console **Master System** più 9 giochi (**Double Dragon, Action Fighter, Ghostbusters, After Burner, Asterix, Back To The Future III, Operation Wolf, Hang On, The Labyrinth**), pistola e cavi, a £ 200.000 e in più 2 cassette per Megadrive in regalo.
- DAVIDE PENZO; Tel. 010/8398190 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO le seguenti cartucce per Megadrive: **Wolverine** (£ 99.000), **Brutal** (£ 65.000), **Taz Mania** (£ 30.000), **Altered Beast** (£ 25.000) e **Ballz 3D** (£ 95.000). Cerco **The Story Of Thor, Earthworm Jim 1 & 2, The Punisher, Syndicate, Mega 32** più gioco.
- DAVIDE PENZO; Tel. 010/8398190 (ore pasti)

VENDO Megadrive giapponese, presa PAL e SCART, con **Mega-CD** giapponese, 2 joypad, 2 joystick a 6 tasti (un mese di vita) e con i seguenti giochi per Megadrive: **Sonic 2, Toejam & Earl, Pitfall: The Mayan Adventure. E per Mega-CD: After Burner 3, Thunder Storm FX, Earnest Evans, Sol Feace, Final Fight, AX-101, Lethal Enforcers** con la pistola. Vendo solo in blocco a £ 700.000. Annuncio sempre valido.
- PAOLO NIEDDU; Tel. 0331/274231

VENDO per Mega-CD: **Silpheed** (£ 50.000), **Sherlock Holmes II** (£ 50.000), **Thunderstrike** (£ 50.000), **CDX-Adattatore Universale** (£ 40.000). Inoltre vendo **Neo Geo** più 2 joystick e i giochi **Fatal Fury 2, Soccer Brawl** e **Mutation Nation** a £ 400.000.
- GIANLUCA PERNIOLA; Tel. 099/7793586

VENDO console **Sega Megadrive** giapponese, con due joypad a 3 tasti, cavi di collegamento e sei giochi (**Sonic, Sonic 2, Speedball 2, Mazin Saga, Street Fighter 2 SCE** e **Virtua Racing**), il tutto a £ 450.000 non trattabili e solo in blocco.
- PIERLUIGI CHIARIZIA, Via Cascina, 67100 L'Aquila; Tel. 0862/64015

VENDO Mega 32X europeo, ancora imballato (pagato mezzo milione) a £ 300.000, più un gioco in regalo per Megadrive a scelta fra: **FIFA Soccer '95, NBA Jam, Mortal Kombat II** e **Mystical Fighter**. Vendo anche Megadrive + 3 joypad + relativi cavi e alimentatore + 3 giochi a scelta fra quelli sopraindicati, a £ 200.000.
- ANTONIO DI MATTEO, P.zza S. Marcello 3, 81050 Portico (Caserta); Tel. 0823/834049

VENDO/SCAMBIO molti giochi per Megadrive tra i quali: **FIFA '95, James Pond 3, Sonic, Sonic 3, Sonic & Knuckles, Sparkster, Street Fighter II Championship Edition, B. O. B., Asterix, Urban Strike, Zero Tolerance, Mega Bomberman** e altri ancora. Cerco inoltre **Earthworm Jim, Street Racer, Psycho Pinball, Sonic 2, The Story Of Thor** e **Boogerman**.
- GIOVANNI; Tel. 8726507

VENDO un Megadrive con un joypad e cinque giochi: **Mortal Kombat, Castle Of Illusion, Rise Of The Robots, WWF Raw, Sonic 1**, a £ 400.000 molto trattabili, oppure scambio con un Super Nintendo con tre o quattro giochi. Annuncio valido per tutta Italia: si richiede massima serietà.
- PAOLO DEL CASALE, Piazza della Repubblica 7, 00030 Genazzano (RM); Tel. 06/9579708

VENDO/SCAMBIO per Megadrive: **Micro Machines 2 Turbo Tournament, Streets Of Rage 2** e **Fatal Fury**. Cerco ultime novità sul tennis oppure **Super Monaco GP II**.
- FABRIZIO FABIANELLI, Casella Postale 36, 52042 Camucia (AR); Tel. 0575/630380 (ufficio), 0575/601933 (casa)

VENDO Mega 32X europeo più un gioco (a scelta tra **Doom** e **Star Wars Arcade**) il tutto a £ 300.000, oppure vendo separatamente.
- ALESSANDRO MOLINARI, Via Michelangelo 25, 48022 Lugo (Ravenna); Tel. 0545/34160

VENDO console **Sega Master System II** + un Control Pad + 5 giochi (**Jurassic Park, Alex Kidd, Sonic 1, Mickey Mouse, Danan**) tutto in ottime condizioni a £ 250.000 trattabili.
- GIUSEPPE; Tel. 0873/978424

VENDO console **CDX** (Genesis + Sega CD) + 4 giochi (**Ecco The Dolphin CD, Micro Machines 2, Mortal Kombat 2, Fatal Fury**). Vendo anche **32X** (americano) + **Virtua Racing Deluxe**. Prezzo da concordare. Il tutto separatamente o anche in blocco.
- DINO SACCO, Via Idria 47, 96015 Francofonte (SR); Tel. 095/78422349 (dalle 14.00 alle 16.00)

VENDO diversi giochi per Megadrive tra cui: **Second Samurai, Robocop VS Terminator, Pitfall: The Mayan Adventure, NBA Jam** ecc.
- LUCIANO TARANTINI, Via S. M. Della Battaglia 6, 72100 Brindisi; Tel. 0831/516442

VENDO il gioco **Metal Head** per Mega 32 giapponese SCART a £ 100.000. Inoltre cerco il gioco **Landstalker** (versione giapponese SCART).
- MICHELE TRASI, Via Venini 65, Milano; Tel. 02/2619616

ATTENZIONE!!!

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. OK?